VINN EN Xbox VINN EN Xbox

SVENSKA

PC Games

4/2002

incite





Xbox-recensioner:

HALO

MAX PAYNE

GOTHAM RACING

ODDWORLD

AMPED

XBOX

ALLT DU BEHÖVER VETA!

ANALYS: XBOX vs PS2 vs GAMECUBE

Xbox i siffror: 733 MHz CPU, 233 MHz 3D-CHIP, 64 MB RAM, BREDBAND & DVD, CA 4 500 KR!

PLUS!

MEDAL OF HONOR

KOMPLETT WALKTHROUGH & GRAFIKTRIMNING

- SAMTLIGA UPPDRAG STEG FÖR STEG
- AVANCERAD TRIMNING AV GRAFIKEN

WOLFENSTEIN

FINNS PÅ CD:N

MODS:
MIDNIGHT VISTA
EYE OF HORUS
AERIAL BOMBARDMENT
SKINS FEMALE
+ OFFICIAL PATCH 1.1



TEST

Vilken version av

WINDOWS

är bäst för gamers?

VI SKICKAR WIN XP, 2000 & 98 TILL TESTLABBET ... SLUTSATSEN ÄR ÖVERRASKANDE

EXTRA!

10 AVANCERADE WINDOWS-TIPS FÖR GAMERS

14 RECENSIONER

- EVERQUEST: SHADOWS OF LUCLIN
- INCOMING FORCES
- ETHERLORDS
- GHOST RECON MULTIPLAY
- HOOLIGANS
- STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS
- SID MEIER'S SIM GOLF
- SALT LAKE 2002
- SILENT HUNTER 2
- S.W.I.N.E.
- COSSACKS: ART OF WAR
- HITCHCOCK
- NY RACE
- GORASUL

KOMMER SNART

PRAETORIANS

STRATEGI FRÅN ROMARRIKET



ROMARE



BARBARER



EGYPTIER



EXKLUSIVT

reportage om en potentiell Age of Empires-killer





SPELTRIMNING: NHL 2002 ● NYTT INDIANA-SPEL



Billion **995:-**

Artikelnummer: 109133

Billion Broadband IP-Router
- 4 portars 10/100 Mbps N-way Ethernet Switch
- Dela din bredbandskoppling med 4 datorer!!!
- Smart brandvägg som hindrar intrång



Hansol **2.950:-**

Artikelnummer: 101365

19" CRT 900P TCO-99
- 0.26 mm Dot Pitch, 18.0" viewable screen size
- Max res:1600 x 1200@75 Hz
- 3 års garanti på platsen!



Maxtor **1.350:-**

Artikelnummer: 107964

IDE ATA-100 60 GB 5400RPM
- 2 MB Cache
- Rotationshastighet: 5400RPM
- ATA-100



SONY **14.995:-**

Artikelnummer: 107393

Sony Digital videokamera DCR-PC9
- 1/4" 800K/400K-pixel CCD, Mini DV
- 120x digital och 10x optical zoom
- Carl Zeiss Optik, 4 MB minne, USB



Western Digital **1.350:-**

Artikelnummer: 104408

Caviar 40 GB IDE 7200RPM
- 2 MB Cache
- Rotationshastighet: 7200RPM
- ATA-100



Western Digital **2.150:-**

Artikelnummer: 106765

Caviar 80 GB IDE 7200RPM
- 2 MB Cache
- Rotationshastighet: 7200RPM
- ATA-100



Western Digital **2.750:-**

Artikelnummer: 107832

Digital Caviar 100 GB IDE 7200RPM
- 2 MB Cache
- Rotationshastighet: 7200RPM
- ATA-100

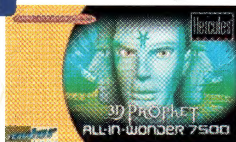


Mustek **1.595:-**

Artikelnummer: 108011

Mustek DVD-spelare V520
- Stöder DVD, CD, MP3, VCD och Audio
- Silver utförande, kan göras regionsfri
- Dolby Digital (AC3) med fjärrkontroll

Nyhet!



Hercules **2.895:-**

Artikelnummer: 109986

3D Prophet RADEON 7500
- RADEON™ 7500 GPU med 64 MB DDR RAM
- Spela in Tv/Videokamera till MPEG2 format!
- Stereo TV Tuner, DVD acceleration, TV-utgång!

Snabbast på marknaden!



Hercules **5.095:-**

Artikelnummer: 109985

3D Prophet RADEON 8500DV
- RADEON™ 8500 GPU med 64 MB DDR RAM
- Spela in TV/Videokamera till MPEG2 format!
- - TV-tuner, DVD acceleration! TV & DVI-utgång!



ZyXEL **650:-**

Artikelnummer: 102927

Zyxel Omni.net USB ISDN Modem
- Bandwith on Demand & Dial on Demand
- Strömförsörjs direkt från USB porten
- Idealisk för hemmakontor eller bärbara PC

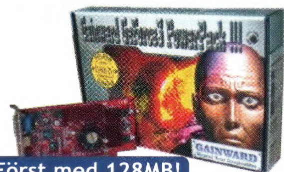
Nyhet!



Chieftec **1.195:-**

Artikelnummer: 106844

Dragon Medium Tower Dörr
- Solid strömförsörjning på 340W
- Stöder alla ATX moderkort, Stöder Pentium 4
- Nyhet! Blå, gul, grön, lila, brun, svart och silver



Först med 128MB!

Gainward **2.995:-**

Artikelnummer: 109643

AGP GeForce3 Ti/500TV 128 MB
- Chip: nVidia GeForce3 Titanium 200
- Minne: 128 MB DDR 400MHz
- TV-utgång: Max 800 x 600 (Composit & SVHS)



Gainward **2.350:-**

Artikelnummer: 108421

AGP GeForce3 Ti/400TV 64 MB
- Chip: nVidia GeForce3 Titanium 200
- Minne: 64 MB DDR 400MHz
- TV-utgång: Max 800 x 600 (Composit & SVHS)

PC Paket i delar XP 1700+
- Chieftec Dragon Medium Tower svart , MSI KT266A moderkort
- AMD XP1700+ 1.466 GHz, CPU-Fläkt, 256 MB DDR, ljud
- GeForce3 Titanium 200 64 MB DDR Tv-ut, Asus DVD 16x/48x
- Western IDE 80 GB 7200RPM HD, diskettstation



10.395:-

Artikelnummer: 107858

Finansiering

Vi har finansiering för studenter och privatpersoner. Köp varor för upp till 30.000 och dela upp din betalning på 36 månader. Ansök direkt på www.komplett.se

Hem PC

Komplett.se erbjuder nu förmånliga Hem-pc erbjudanden. Via www.komplett.se kan du enkelt konfigurera din egen hem-dator och se din månadskostnad direkt!

Varan är på lager

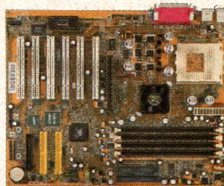
Vi har ett av Nordens största lager av dataprodukter och köper in stora partier. Välj mellan 6000 olika varor från vårt centrallager på över 7500 kvm. För hela vårt utbud kolla på www.komplett.se



MMORE **135:-**

Artikelnummer: 107781

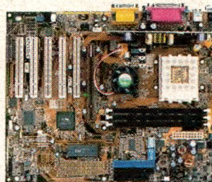
MMORE CD-R 80min 700 MB
- Kvalitetsskivor från Mmore
- Godkända för bränning i 24x
- Leveres i slimcase om 20 st.



ABIT **2.095:-**

Artikelnummer: 108867

Moderkort KR7A-RAID
- Chipset: VIA KT266A, RAID
- Max:4 GB REG DDR minne
- ABIT´s värstingkort!!



ASUS **1.195:-**

Artikelnummer: 106860

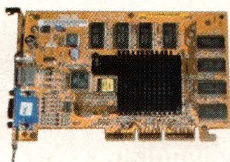
Moderkort A7V133-C för Socket A
- Chipset: VIA KT133A , 200/266FSB
- Max:1.5 GB SDR PC133 minne
- ASUS´s prisvärdaste!!



ASUS **1.695:-**

Artikelnummer: 109972

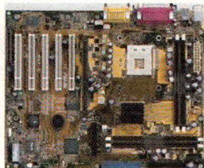
ASUS CD-brännare 32x/12x/40x
- 2 MB Cache, FlextraLink
- E-IDE ATAPI anslutning
- Levereras med Nero programvara



ASUS **1.050:-**

Artikelnummer: 107786

AGP V7100 GeForce2 MX-400
- Chip: nVidia GeForce2 MX-400
- 64 MB SD-RAM, TV-utgång
- DVD MPEG-2 hårdvaru-acceleration



ASUS **2.350:-**

Artikelnummer: 108101

P4T-E Moderkort för S478/P-4
- Chipset: Intel 850
- Max: 2 GB RDRAM PC800
- 4 USB portar, 5 PCI slots



ASUS **850:-**

Artikelnummer: 108200

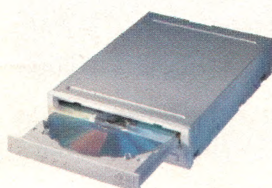
DVD-spelare IDE 16x/48x
- 512 Kb Cache, 16x DVD, 48x CD
- E-IDE ATAPI anslutning
- Hörlursutgång med volymknapp



ASUS **4.995:-**

Artikelnummer: 108480

AGP V8200 GeForce3 Ti500 Deluxe
- Chip: nVidia GeForce3 Titanium 500
- Minne: 64 MB, DDR minne
- TV-ut, Video-in och 3D Glasögon



NEC **1.195:-**

Artikelnummer: 109500

CD-brännare IDE 24x/10x/40x
- 2 MB Cache, NECs Burn-proof-teknologi: Just-Link
- E-IDE ATAPI anslutning, UDMA 33 mode 2
- Kan monteras vertikalt, Win XP-Kompatibel !



OKI **3.795:-**

Artikelnummer: 105280

Oki Laser 14EX
- Hastighet:14 sidor A4 /min
- Upplösning: 1200 dpi (600 x 1200)
- Första sidan på 7.5 sekunder!!!

AMD Athlon XP

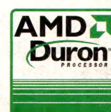


AMD **1.995:-**

Artikelnummer: 108607

Athlon XP 1800+
- Hastighet: 1.53 GHz
- Motsvarar Pentium 4 1,8 GHz
- Busshastighet (FSB): 266 MHz

AMD Duron



AMD **750:-**

Artikelnummer: 107998

Duron 1000 MHz
- Hastighet: 1000 MHz
- Total Cache: 192 Kb, Socket A
- Busshastighet (FSB): 200 MHz



intel **2.895:-**

Artikelnummer: 107917

Pentium 4 1.8 GHz boxed
- Sockel: PGA478
- Hastighet: 1800 Mhz
- Levereras med fläkt och 3års garanti!



HEWLETT PACKARD **1.695:-**

Artikelnummer: 108982

HP Bläck Skrivare Deskjet 940C
- Hastighet:Text:12 sid/min, helsida färg 3,0 sid/min
- Uppl.:svart: 600 punkter/tum, färg: 2400 x 1200
- Snabba utskrifter med suverän fotokvalitet!

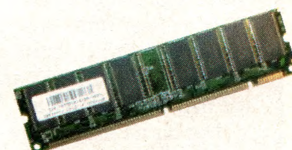
40x !!!



PLEXTOR **2.395:-**

Artikelnummer: 109964

PlexWriter 40/12/40A
- 4 MB Cache, BURN-Proof
- PowerRec-II, E-IDE ATAPI anslutning
- Marknadens snabbaste brännare!!!



MEMORY www.komplett.se

Titta på www.komplett.se för dagspriser!

Marknadens bästa priser på minnen!
- SDRAM PC100, 133 & 166
- DDR-DIMM PC266, RDRAM
- Original, Mosel & Winbond CL2.

Alla priser inklusive moms!

Telefon: 031-710 2000
Telefax: 031-710 2001
E-mail: komplett@komplett.se

Vi reserverar oss för eventuella tryckfel och slutförsäljning.

komplett.se
- en del av Norkom

■ Redaktören har ordet

därför ger vi plats för Xbox den här månaden



En tiondel av den här tidningen lägger vi på Xbox. Det är inget som vi tänkt göra i framtiden, men timingen för konsolens premiär sammanfaller med utgivningen av tidningen så därför gör vi så.

Vi har lånat ett par Xbox-maskiner för att skriva den stora specialartikeln på sid 39, och det har varit kul. Xbox är en cool maskin. Varje gång man får fatt i en konsol är det omöjligt att inte bli avundsjuk på hur enkelt det är. Sätt i sladden, anslut gamepaden och sätt på konsolen. Lägg i en CD och spela. Vill man spela flera på samma skärm ansluter man bara fler gamepads - här finns inget trams med drivrutiner, allt fungerar direkt.

Hur ser då spelen ut? De ser bra ut, men jag är ändå besviken på action-spelet *Halo*. Det har kallats för en revolution för spel i allmänhet och den revolutionen är svår att se. Visst ser spelet bra ut (se videon på månadens CD), men det är inget mot *Return to Castle Wolfenstein* på en medelstor PC med ett 32 MB 3D-kort. Der finns stor teknisk potential i Xbox, så om några månader blir spelen garanterat mer spektakulära.

Ska du då sälja datorn och köpa en Xbox? Nej, PC:n kommer även i framtiden att vara den mest innovativa och experimenterande plattformen. Men har du 4 500 liggande - och har råd att hosta upp 600 spänn för ett nytt spel - så rekommenderar vi att du köper en Xbox. Det är en cool maskin.

Avslutningsvis vill jag tacka för mig. Efter drygt två år är detta mitt sista nummer som redaktör och jag vill önska den nye redaktören lycka till i framtiden.

Michael Broström, redaktör
incite PC Games

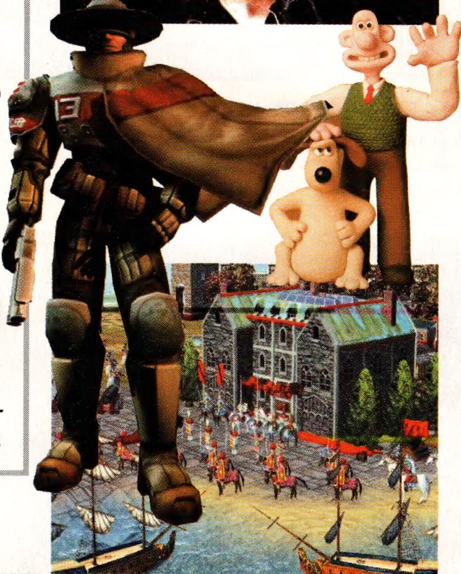
innehåll



Strategispelet *Praetorians* utmanar klassikern *Age of Empires*. Stor Kommer Snart-artikel
sid 16



Nyheter **sid 6**



nyheter

kommer snart

special

Xbox special

recensioner

Xbox

STOR SPECIALARTIKEL OM Xbox MED

* recensioner
* nyheter
* test av hardware
* konsolkriget

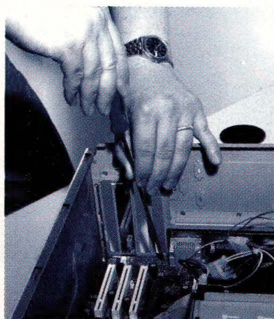
sid 39





Recension av *Hooligans* sid 62

hardware



Vi bygger om och uppgraderar en läsares dator sid 80

spelstrategi

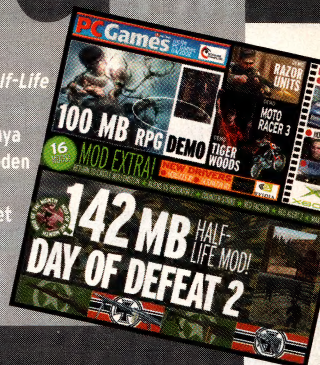


Komplett walkthrough till Medal of Honor sid 84

brevlådan

demo cd

Gamla hederliga *Half-Life* återvänder den här månaden med den nya *Day of Defeat 2*-moden som är en komplett ombyggnad av spelet till Västeuropa och slutskedet av andra världskriget.



demos

- BATTLE REALMS
- MOTO RACER 3
- RAZOR UNITS
- TIGER WOODS 2002

videos

- GTA3
- HOOLIGANS
- HALO
- XBOX

PATCHES:

- ALIENS VS PREDATOR 2 UPDATE
- OP. FLASHPOINT SAVE ASSISTANT
- RTC WOLFENSTEIN V.1.1

INTERNET:

- GETRIGHT 4.5 • GODZILLA 4.1

DRIVERS:

- NVIDIA DETONATOR XP V.23.11
- HERCULES DETONATOR 21.81
- DIRECTX 8.1

SECURITY

- AVG ANTI-VIRUS • ZONE ALARM 2.6

SYSTEM

- WINRAR • WINZIP • SISOFT SANDRA 2002 • SAFECLEAN 3.0 • IBS STARTUP

TWEAK TOOLS

- 3DFX OVERCLOCK • HZ-TOOL 1.4 • COOLBIT • 4-IN-1 VIA • GEFORCE TWEAK • PS2-RATE • NV-MAX 4

TIPS & CHEATS

EXTRAS

- INCITE BABES • WALLPAPERS

BONUS!

MÅNADENS MODS

- DAY OF DEFEAT 2 • AVP 2 AXP MOD/ OFFICIAL MAP PACK • YURI'S REVENGE MAP PACK 1 • COUNTER-STRIKE RETAIL MAP PACK • ETHERLORDS BONUS MAPS • MAX PAYNE LASH MOD/PROJECT-X MOD • MOTO RACER 3 BONUS TRACKS • RED ALERT 2: EAGLE RED • RED FACTION: RETURN TO EARTH • RTC WOLFENSTEIN AERIAL/HORUS/SKINS FEMALE/VISTA

INDIANA JONES INDIANA JONES INDIANA JONES INDIANA JONES INDIANA JONES INDIANA JONES INDIANA JONES INDIANA JONES

INDY PÅ NYA ÄVENTYR

INDIANA JONES på väg i både ny film och datorspel

ÅTERSEENDE Trots att Harrison Ford närmar sig 60 kan han fortfarande leka actionhjälte både på film och PC.

Ungefär samtidigt som Paramount Pictures tillkännagav att de sent omsider har lyckats övertala Harrison Ford att göra ännu en vända på bioduken som den efter hand åldrade actionarkeologen Indiana Jones (i en ännu inte namngiven film med premiär under 2003), har spelproducenterna från Lucas Arts bekräftat att de arbetar på ett nytt datorspel med den hårdpiskande hjälten i huvudrollen.

Det blir tal om ett action/adventure i stil med det senaste och mycket lyckade Indiana Jones-spelet, *The Infernal Machine*, som kom för mer än två år sedan. Det nya spelet blir utvecklat i samarbete med programmerarna från The Collective, som tidigare legat bakom t ex *Star Trek DS9: The Fallen* till PC och *Buffy The Vampire Slayer* till Xbox. Indiana Jones-spelet utrustas med en originell bakgrundshistoria och ska alltså inte bygga direkt på någon av filmerna.

Annars har det ännu inte släppts några närmare detaljer, och utgivningsdatumet hålls också hemligt. Men antagligen försöker man att bli färdiga ungefär samtidigt som premiären på den kommande biofilmen.

INDIANA JONES INDIANA JONES INDIANA JONES INDIANA JONES INDIANA JONES INDIANA JONES INDIANA JONES INDIANA JONES

LÖNNMÖRDARE KNACKAR PÅ

Efter hand som det danskproducerade actionspelet *Hitman 2* närmar sig färdigställande dyker det upp fler detaljer om uppföljaren till förra årets actionhit.

En av de stora frågorna har varit om och hur man ska kunna spara sina spel under uppdragen. Nu har danska IO Interactive bekräftat att det BLIR en savefunktion, men att den blir begränsad till ett bestämt antal saves per uppdrag, beroende på vilken svårighetsgrad du spelar på. Samtidigt ska man använda sig av så kallat realtidsljus, vilket bland annat betyder att alla lampor kan förstöras så att du lättare kan smyga dig fram mot målet. *Hitman 2* förväntas komma ut i slutet av mars, och vi följer naturligtvis upp med en recension så snart vi lyckats lägga vantarna på ett exemplar av spelet.



007 BOND TILLBAKA PÅ PC

Indiana Jones är inte den enda filmhjälte som gör comeback på datorskärmen. Också James Bond återvänder efter en kortare paus till datorn i ett nytt spel.



Spelproducenterna från Gearbox Software (mest kända för sina Half-Life-tillägg som t ex *Opposing Force* och *Blue Shift*) har nyligen bekräftat att de, tillsammans med Electronic Arts, håller på med utvecklingen av ett helt nytt James Bond-spel, som i motsats till det senaste av den typen, *Agent Under Fire*, inte bara ska komma för konsoler utan även i en PC-version. Spelet bygger, liksom det kommande Indiana Jones-spelet, på en originalhistoria och väntas komma ut under 2003. I övrigt är det ont om detaljer här också, men vi följer naturligtvis utvecklingen tätt på dessa sidor.



MENTAL-SJUKHUSET ÖPPNAS IGEN

Det extremt våldsamma **POSTAL** får nu en uppföljare



INTE SNÄLLT! Det första Postal-spelet (som denna bild är tagen från) var renodlat våld. Tvåan blir ännu värre och i 3D!



När det ursprungliga *Postal* utkom 1997 blev det snabbt utsett till historiens våldsammaste spel och måltavla för politiker (speciellt i USA) och andra politiskt korrekta grupper som fruktade att spelet, som i grund och botten handlade om en man som löper amok ("goes postal") och mördar allt i sin väg, skulle fördärva den lättpåverkade ungdomen.

Spelet blev dock ingen större försäljningsframgång, främst på grund av den gammaldags grafiken (2D sett i fågelperspektiv). Nu försöker spelproducenterna från Running With Scissors ännu en gång att släppa lös den galne massmördaren bland spelfolket med *Postal 2*, som enligt uppgift ska komma ut om ett års tid. Grundidén är fortfarande samma ultravåld som i originalet, men denna gång får du härja i en detaljerad 3D-värld full av överdimensionerade vapen och blodiga effekter, skapad med hjälp av den nyutvecklade Unreal Warfare-motorn och sedd i förstapersonsperspektiv. Följ utvecklingen på den mycket underhållande hemsidan: *www.gopostal.com*

HÄMNDLYSTEN PRISJÄGARE

Hitta dina vänners mördare i **MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER**



Strömmen av actionspel fortsätter oförtrutet. Det senaste exemplet är *Mace Griffin Bounty Hunter*, som utvecklas av Crave Entertainment och Electronic Arts i samarbete.

I spelet iklär du dig rollen som Mace Griffin, den ende överlevande bland en grupp elitsoldater som blir förrådda och dödade. Nu startar jakten på mördarna, och på vägen måste Mace livnära sig som prisjägare för att få råd med sitt hämndbegär. Tekniskt ser Mace Griffin ut att ligga i topp och bygger t ex på en ny grafikmotor, som gör det möjligt att skapa helt glidande övergångar mellan olika landskap och speltyper, så att du under ett ögonblick t ex kämpar på marken med handeldvapen och under nästa dånar ut i den yttre rymden bakom styrspaken på en stridsberedd stjärnkryssare.

Jakten ska enligt planerna börja någon gång under hösten.

SA DU SVIN? Mace Griffin är välbeväpnad och stridsberedd både på marken och ute i rymden.

■ **ITALIENSK MAFFIAPANIK** Den italienska polisen försöker få det kommande actionspelet *Mafia: The City of Lost Heaven* förbjudet. Ledaren för polisens anti-maffiasektion, Roberto Centaro, fruktar att spelet kan användas som manual för maffiaaspiranter och ge ytterligare fart åt den organiserade kriminaliteten i stövellandet.

GHOST RECON-TILLÄGG



ANFALL Finputsad grafik och nya banor finns i tilläggspaketet till *Ghost Recon*.

Det lyckade och extremt realistiska actionspelet *Tom Clancy's Ghost Recon* (multiplayer-delen recenseras längre in i detta nummer av incite) får inom en månad sällskap av det första tillägget till spelet.

Tillägget omfattar bland annat åtta nya single player-uppdrag, där du både ska genomföra en landstigning i beckmörker, förstöra en kommunikationsanläggning och skydda en viktig konvoj mot fientliga anfall för att förhindra att kriget mellan de två nordafrikanska länderna Etiopien och Eritrea utvecklar sig till en humanitär katastrof. Därtill kommer en rad nya multiplayer-banor och lätt finputsad grafik.

■ **KOLLA SPELPRISER** Den nya spelservicen *spelpriser.com* lovar att kolla 50 spelbutiker varje månad för att hitta de lägsta priserna på datorspel. Kan du sedan hitta spelet billigare på något annat ställe skickar du upplysningen till spelpriser.com, som i gengäld ger dig en belöning. Läs mer på: *www.spelservice.com*

Snabbare, mindre, billigare

Nya maskiner, ny utrustning. Häng med i de senaste hardware-framstegen.

Godis för actionfans
Nu ska det bli ännu lättare att utplåna vänner och bekanta på Nätet. Kontroller-specialisterna från Thrustmaster är nämligen färdiga med ett speciellt speltangentbord som kallas Tacticalboard, och som med sina 42 tangenter som alla kan programmeras att utföra två olika handlingar, är speciellt lämpat för förstapersons-skjutaspel. Tacticaltangentbordet kommer till butikerna i slutet av månaden och kostar ca 700:-



Skakande
Thrustmaster har uppenbarligen haft bråda dagar. De har nämligen blivit först att bli klara med en force feedback-joystick försedd med en accelerator (gashandtag) i naturlig storlek. Namnet på hela härligheten är inget mindre än Top Gun AfterBurner Force Feedback och är, som alla andra joysticks i Top Gun-serien, inspirerad av filmen Top Gun från 1986. Den nya joysticken har just kommit till butikerna och ska kosta ca 900:-



MYSTISKT ÄVENTYR

SYBERIA blir en **UPPTÄCKTSRESA** av det mer skruvade slaget

FIN TEKNIK *Syberia* ser ut att bli en blandning av storslagna landskap och futuristiska maskiner.

Efter lång tid i dvala ser det nu äntligen ut som om det händer något på äventyrsspelfronten. Franska Microids tillkännagav t ex nyligen att de arbetar på ett adventure med namnet *Syberia*, där du spelar rollen som den unge New York-advokaten Kathe Walker, som av en stor leksakskoncern får i uppgift att se till att köpet av en robotfabrik i den lilla orten Valadilene blir av.

Dessvärre dör fabrikens ägare, Anna Voralberg, strax innan mötet, och Kathe måste i stället försöka att hitta Annas bror och arvinge, Hans. Hans är dock spårlöst försvunnen, så Kathe måste ut på en surrealistisk resa genom fyra olika världar från industristaden City of Glory, fylld med underjordiska gruvor och explosiva fällor, till det till synes idylliska Aralbad, en hamnstad vid Det Försvunna Havet. På vägen får Kathe hjälp av Hans sista kända skapelse, roboten Oscar, och tillsammans reser de ombord på ett automatiskt tåg genom de främmande landskapen. Spelet, som vid första anblicken verkar påminna en del om Myst-serien, blir fyllt med mystiska maskiner och små gåtor som ska lösas med hjälp av logik och beslutsamhet, medan Kathe långsamt listar ut varför Hans var tvungen att lämna Valadilene. Resan börjar framåt nyår.

Rädda dig själv

PS2-adventurehiten **SHADOW OF DESTINY** kommer snart till PC



KALLA KÅRAR Det är inte ofarligt att förflytta sig tillbaka till det förflutna, som du snabbt upptäcker i *Shadow of Destiny*.

Normalt sett är det bara hjärndöda action- och arkadspel som konverteras från konsol till PC. Men nu har Konami i USA meddelat att de håller på att bli färdiga med *Shadow of Destiny*, ett adventure som har haft stor framgång efter att det släpptes för PlayStation 2 i våras.

I spelet är du en äventyrare som reser tillbaka i tiden för att förhindra mordet på dig själv genom att lösa en rad småuppgifter och gåtor för att hitta fram till mördaren innan det är för sent.

Shadow of Destiny, som innehåller mer än tre timmars videosekvenser, förväntas vara PC-klart under april.

Kalla kriget återupplivas

Skaparna av det extremt populära krigsspelet Operation Flashpoint har börjat med ett nytt projekt vid namn Independence Lost.

Det är fortfarande mycket hemligt exakt vad spelet kommer att gå ut på när det är färdigt, samt om det blir tal om ett självständigt spel eller ett omfattande tillägg till Operation Flashpoint. Men att döma av den officiella hemsidan ska spelet utspelas i Östtimor, där du bland annat med hjälp av ett större urval stridshelikoptrar ska genomföra en rad kalla kriget-uppdrag.

Independence Lost ska enligt producenterna från Bohemia Interactive vara färdigt i slutet av året. Om du vill följa med i utvecklingen av spelet kan du klicka dig in på: *www.independencelost.com*



TOP SECRET Östtimor och action, det är allt vi vet.

■ DOCK-KLASSIKER PÅ SKÄRMEN
De populära dockfilmskaraktärerna Wallace och Gromit får nu ett eget datorspel, som ska produceras av BAM! Entertainment. Det handlar om en hel rad spel, baserade på de olika Wallace och Gromit-kortfilmerna. Det första spelet väntas utkomma under 2003.



LUSTIGA RIDDARE

Det är mycket normalt att rollspel är fyllda till brädden med hjältar, häxor och drakar, men humor har hittills varit en bristvara.

Det ska Zuxxez Entertainment nu försöka att ändra på med sitt *KnightShift*, som kombinerar realtidsstrategi med rollspelselement och lägger till en ordentlig portion humor. Spelets grafik hålls därför också i en passande stil som tecknade serier, medan du följer den unge prins Mirko genom drygt 20 olika uppdrag, där han möter cirka 25 typer av karaktärer. Därtill kommer en rätt omfattande multiplayer-del, där du kan genomföra enorma färggranna slag över Internet.

KnightShift förväntas vara färdigt till september. Läs mer på: *www.zuxxez.com*



VAR ÄR DRAKEN? Kossor med personlighet och riddare utan hjärnor finns i *KnightShift*.

ANNORLUNDA FOTBOLL

Fotbollens regler gäller inte i *Pet Soccer*

Det är läge för heltokig fotboll när polska Techland inom de närmsta månaderna släpper *Pet Soccer* till butikerna. Här blir storspelare som Zidane, Figo och Ljungberg ersatta av 12 olika slags serietidningsliknande keldjur som kämpar om titeln som "The Ultimate Pet Soccer Champion".

Matcherna utspelas på 12 olika arenor, den ena mer skruvad än den andra. Det blir fyra speltyper (ovänskapsmatch, UFETA-cupen, multiplayer och specialmatcher), där vädret hela tiden ändras och påverkar utgången.



NICKA TILL Du ska använda fula tricks för att få bollen i mål i *Pet Soccer*.



KANON-FOTOGRAF

Tag nakenbilder av kändisarna och bli rik på det i **PAPARAZZI**

Det är normalt sett långt mellan de verkligt nyskapande idéerna hos spelproducenterna, men här är för en gångs skull en sådan. I *Paparazzi* från ungerska Philos Labs arbetar du som skrupelfri fotograf för en färgglad veckotidning, där du tjänar din brödföda genom att ta sjaskiga bilder av filmstjärnor, politiker, kungligheter (inte ett ord om prinsessan Madeleine) och andra kändisar.

Du skickas ut på en rad olika uppdrag som alla är sammankopplade av en humoristisk bakgrundshandling, där du både avslöjar skandaler och fångar kändisar i diverse komprometterande situationer. De pengar du tjänar kan du använda för att köpa ny kamerautrustning och bättre upplysningar. Jobbet som paparazzi är dock inte ofarligt, och på vägen måste du komma förbi både larm, fällor, bitska vakthundar och upphetsade livvakter för att få bra bilder. Jakten på kändisarna startar i början av 2003.



FULLTRÄFF Om du gör jobbet ordentligt i *Paparazzi*, hamnar dina avslöjande bilder på framsidan av skvallermagasinen.

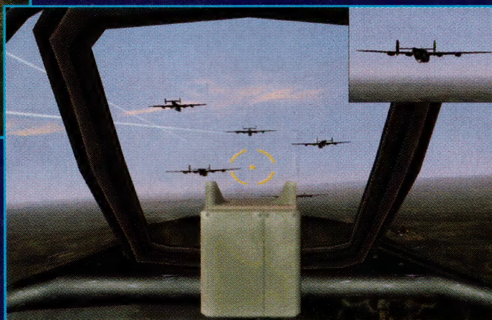


LITE STRATEGI Det gäller att man hittar ett bra gömställe om man ska lyckas ta de riktigt sjaskiga bilderna.

JANE LYFTER TROTS ALLT

Flygsimulator överlever konkurs och är nu klar att ges ut





LUFTKONST Flygsimulatorer hör till de datorspel som generellt sett ställer störst krav på din PC. Det verkar *Jane's Attack Squadron* inte ändra på med sitt urval av extremt detaljerade stridsflygplan och möjlighet att kasta dig ut i enorma luftstrider med åtskilliga flygplan på skärmen.

Nu kan alla fans av flygsimulatorer glädja sig igen. Den mycket lovande flygsimulatorn *Jane's Attack Squadron* har nämligen fått nytt liv och ser nu ut att komma ut i början av nästa månad.

Utvecklingen av spelet avstannade annars när producenterna från Looking Glass fick slå igen. Men i oktober förra året övertog Mad Cat Software arbetet, och nu börjar spelet alltså så smått att bli färdigt.

I *Jane's Attack Squadron* får du möjlighet att styra hela 14 olika tyska och allierade bombflygplan under andra världskriget, medan du skickas iväg på en rad uppdrag där du ska utplåna allt från fientliga trupper och flygfält till fabriksområden och ubåtar.

Spelet lär vara en flygsimulator av det mer actionpräglade slaget, så att du t ex själv kan välja om du ska flyga hela vägen eller i stället hoppa direkt till målet. Som bilderna här antyder blir grafiken mycket detaljerad, och Mad Cat planerar dessutom att släppa en ban- och flygplanseditor tillsammans med själva spelet.



VÅLDSAMMA AMERIKANER

Det kommer att krävas tyngd på gaspedalen och hästkrafter när Global Star Software rullar fram sitt nya bilspel, *Muscle Car II: American Spirit*, ur garaget senare under året.

Här får du lov att prova dina krafter med ett stort urval av klassiska amerikanska bilar, medan du far fram genom en rad vitt skilda landskap. Spelet har ännu inte fått någon europeisk distributör, men om du gillar larmande rockmusik och stora bilar kan du få tag på det genom att klicka dig in på: *www.globalstarsoftware.com*

LANDSKAMP på tennisbanan



Som vi har berättat på dessa sidor under de senaste månaderna, så har utvecklingen av tennisspel till PC kommit igång ordentligt. Det senaste exemplet är Ubi Soft, som just har köpt rättigheterna till att utveckla en rad tennisspel som bygger på officiella VM för tennislandslag, Davis Cup.

Precis vad spelen kommer att innehålla är ännu oklart (vi gissar på en hel del tennis), men enligt en av Ubi Softs europeiska chefer, Alain Corre, är det klart att man ska göra spel till både de nya konsolerna och till PC som ska utnyttja den speciella Davis Cup-stämningen: "Davis Cup-licensen ger oss möjlighet att fånga spelarna på ett helt annat sätt än i tidigare tennisspel, när de får lov att styra sina egna landslag mot framgång." Det första spelet förväntas vara klart till maj.

Hot & Not

100° KOKHETT

Icewind Dale II nu officiellt
Fans av rollspelet *Icewind Dale* kan nu glädja sig över att producenterna från Black Isle Studios HAR börjat med utvecklingen av en officiell uppföljare, som ska komma ut till maj.

Warcraft III väntar runt hörnet
Ja, ja, vi har sagt det förut, men nu ska *Warcraft III* alltså snart vara färdigt. I skrivande stund håller Blizzard på att göra färdigt betatestningen av det MYCKET efterlängtade roll/strategispelet. Så nu börjar det att ljusna.

SOMMARHETTA

Fler röda prövningar
THQ och Volition har bekräftat att man arbetar med en uppföljare till *Red Faction*. Det är dock ännu osäkert om det även ska släppas för PC.

VINTERKYLA

Maffian låter vänta på sig
Take-Two Interactive har meddelat att actionspelet *Mafia: The City of Lost Heaven*, som skulle komma ut i april, har flyttats fram till maj. Äsch, vi som hade sett fram mot det.

Kom igen nu, hertigen!
Duke Nukem Forever har blivit uppskjutet igen, igen! Nu förväntar sig distributörerna inte att spelet ska vara klart före början av 2003. Det är bara den senaste i en närmast löjligt lång rad av utfästelser som faktiskt får oss att oroa oss för hertigens framtid.

-10° DJUPFRYST

BILSTÖLDER ONLINE TILL HÖSTEN

DET HYPERVÅLDSAMMA ACTION-SPELET GRAND THEFT AUTO kommer inom kort i en speciell Nätversion

Det är full fart på ryktena omkring *Grand Theft Auto*. Nästa spel i serien är på väg redan till hösten, med titeln: *Grand Theft Auto: Miami*. Det låter ju visst mycket läckert alltihop, men tyvärr har Take Two återigen planer på att leverera PlayStation 2-versionen i god tid innan PC-ägare får en chans att njuta av trafikkaoset i hela sin härlighet.

Mycket tyder på att nästa spel i serien blir ännu ett av de många kommande så kallade massively multiplayer-spelen. Enligt ryktet så ska man ta "kärnan" från *GTA3* och bygga vidare på den, så att man till exempel kan skapa klaner i olika städer, som sedan ska bekämpa varandra.

Trean får fortfarande stora rubriker och nu senast har New York Times tagit upp spelet till en hårdhänt behandling. Temat är återigen våldsamma datorspels effekt och inflytande på "sociala färdigheter" och tidningen talar med några spelare som anser att *GTA3* är guds gåva till människan. Mellan raderna är det tydligt att spelets stora framgångar (bland de bäst säljande titlarna i USA sedan oktober) retar det konservativa USA.


SIREN PÅ I det kommande GTA-spelet blir det möjligt att leka tjuv och polis med mänskliga med- och motspelare.

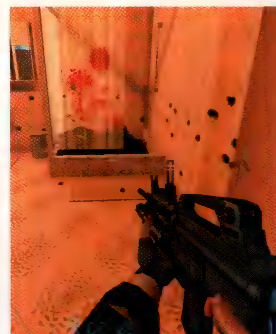
Grand Theft Auto 3

Läs mer på:
http://story.news.yahoo.com/news?tmpl=story&u=/nyt/20020210/tc_nyt/mayhem__and_far_from_the_nicest_kind

Blizzard gör uttalanden om StarCraft II

Blizzard är kända för att aldrig avslöja utgivningsdatum för sina spel. Företagets frontfigur, Bill Roper, har i en intervju på Nätet satt ny fart på spekulationerna om en eventuell uppföljare till det populära strategispelet *StarCraft*. Roper kommer sin vana trogen med ett mycket väl valt och taktiskt uttalande, där han lovar att det med tiden ska komma en uppföljare till *StarCraft*. Blizzard har dock nog med *Warcraft III*, som för tillfället betatestas, och därefter kommer företagets första försök att göra ett online-rollspel (MMORPG) med *World of Warcraft*. Man bör dock komma ihåg att "tid" för Blizzard är ett abstrakt begrepp. Alla hungrande fans får nog ändå sitt *StarCraft 2* - när Blizzard anser att tiden är inne.

Ännu mer Unreal i butikerna


PSYCHO-BAD Som sig bör i den här typen av spel är *Tac Ops* fyllt med blodiga effekter.

Infogrames har köpt den populära Unreal-modifikationen (mod) *Tactical Ops* och kommer att ge ut den som ett fullprisspel under namnet *Tactical Ops: Assault on Terror*. Spelet - som ligger ganska nära *Counter-Strike* - kommer att finnas i butikerna inom kort. *Tactical Ops* kommer att innehålla 18 banor, samt en spännande blandning av realistiska vapen. Det är upplagt för lagbaserad action och samarbete blir nyckeln till framgång i *Tac Ops*. Du kan hitta mer info om moden på: *www.tactical-ops.to*

VIRTUELLT LAND ÖVERGÅR VERKLIGHETEN

EverQuest är en ren pengamaskin ... ÄVEN FÖR SPELARNA!

Landet där det populära online-rollspelet *EverQuest* utspelar sig är nästan lika rikt som Ryssland. Enligt webbplatsen New Scientist har EverQuest-landet Norrath en bruttonationalprodukt per invånare som skulle placera det som nummer 77 av världens rikaste länder.

Undersökningen är utförd av den amerikanske ekonomen Edward Castranova och är bland annat utförd genom en enkätundersökning bland EverQuest-spelare samt genom observering av utvecklingen i spelet över en längre period. Castranova kastade sig över *EverQuest* då det har "en robust marknadsekonomi och en massa rika, hårt arbetande invånare." Han upptäckte bland annat att åtskilliga spelare säljer pengar, utrustning och karaktärer i spelet för verkliga pengar – huvudsakligen via den amerikanska auktionstjänsten eBay. Trots att denna handel inte är tillåten uppskattar Castranova at EverQuest-spelare kan tjäna mellan $3 och $4 per timme som de lägger på spelet. Nu måste ni ursäkta oss, vi ska till jobbet i Norrath ...

Du kan läsa mycket mer om undersökningen på: *http://www.newscientist.com/news/news.jsp?id=ns99991847*



LÖNESLAVAR Karaktärerna i *EverQuest* drar in pengar till sina skapare.

SKAPARNA AV DARK AGE OF CAMELOT STÄMDA

Mythic, som utvecklat det populära online-rollspelet (MMORPG), *Dark Age of Camelot*, har blivit stämda av företaget BlackSnow Interactive. BSI har specialiserat sig på att handla med objekt från spelen *Dark Age of Camelot* och *Anarchy Online* och de anser att Mythic kränker spelarnas rättigheter genom att förbjuda denna handel.

Mythic hävdar att de har copyright på allt i anslutning till spelet, och då även alla karaktärer och alla objekt som spelarna har byggt upp och samlat in under sitt spelande. Lee Caldwell från BSI säger:

"Vad det handlar om är om en MMORPG-spelare har rätten till sin tid, eller om Mythic äger den spelarens tid? Det är inte rätt av Mythic att stoppa de som vill sälja sina objekt, sin valuta eller till och med sina egna konton, som skapats på deras egen tid."

Fallet är det första i sitt slag och det är därför ganska intressant, då det kan få en avgörande betydelse för kommande MMORPG-spel.



DÖDEN KOMMER MED BREV I LASER SQUAD



FUTURISTISK ROBOTTRIP Grafiskt är *Laser Squad* inget speciellt, men idén bakom det är ganska bra.

Codo Games har fått en ganska bra idé till sitt kommande action-spel, *Laser Squad Nemesis*. Spelet ska använda e-post för att meddela spelarna om "rörelser" hos motståndare och allierade i *Laser Squad*. Codos spelservrar bearbetar sedan löpande all information och koordinerar anfall på de involverade parterna. För $15 kan du skaffa dig en licens för sex månaders brutal e-mail "bombing".

Du kan anmäla dig på: *http://www.lasersquadnemesis .com/*

■ SE UPP FÖR VIBRERANDE DATORTILLBEHÖR

Du ska tänka dig för innan du sitter en hel natt och kör bilspel mot kompisar på Nätet, särskilt om du gör det med en ratt eller gamepad med force feedback. Ett team av brittiska läkare rekommenderar nämligen nu att de så kallade Force Feedback-kontrollerna bör märkas med en varning. Uttalandet kommer efter att en 15-årig pojke utvecklat något som liknade "hand-arm vibrationssyndrom" i samband med sin dagliga sjutimmarsdos av datorspel. Fallet är självklart extremt sällsynt, men det sätter återigen blickpunkten på diverse joysticks och då särskilt de så kallade rumble-packs till de populära spelkonsolerna.

På Nätet

Vi presenterar här tre av månadens mest intressanta hemsidor.



www.gamebabes.de
En halvsuspekt, men icke desto mindre tämligen underhållande hemsida, där du som namnet antyder kan hitta bilder och information i långa banor om all världens storbystade spelhjältinnor med allt från de relativt oskyldiga som t ex gamla hederliga Lara Croft till mer hardcore-inriktade som Julie Strain och Druuna. En mycket överskådlig webbplats, som visserligen är på tyska, men vem läser texten?



www.gameplay.com/
Gameplay hör till de spelhemsidor som fokuserar på information om kommande spel och branschtendenser. Innehållet täcker både konsoler och PC och har bl a en sektion för kommande spel, som ger en lite ytlig, men snabb överblick över vad som kommer att finnas på spelhyllorna i framtiden.



www.planetmedalofhonor.com
En särdeles omfattande fansida för det utmärkta skjutaspelet *Medal of Honor*. Här hittar du allt från mods, spelguider och debattforum till massor av information om spelet, fuskkoder och intervjuer med utvecklarna.

Vi har fått tag på ett par mods av den mer ovanliga typen, som för en gångs skull inte är gjorda till *Quake 3*, *Half-Life* eller *Unreal Tournament*.



MOT ETT OÄNDLIGT UNIVERSUM! *Bridge Commander* ser ut att bli ett av de bättre Star Trek-spelen. Moden ger i vart fall lust till mer.

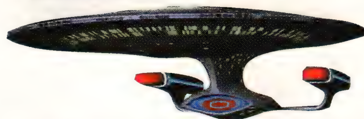


KLINGON Du träffar på flera välkända Star Trek-karaktärer i *Bridge Commander*.

STAR TREK: BRIDGE COMMANDER SELECTOR 1.0.0.1

■ MOD TILL: STAR TREK: BRIDGE COMMANDER ■ FINNS PÅ: www.bridgecommanderfiles.com/file.info?1772

Hör du till det antal som har fått se demot till Activisions *Star Trek: Bridge Commander*, finns det redan nu ett smart litet tillägg som gör njutningen ännu större. Med *Bridge Commander Selector* kan du få tillgång till flera "bryggor" och rymdskepp än vad demot normalt ger tillgång till. Hela sex rymdskeppsklasser mer har lagts till – och man kan till och med kontrollera små "shuttles." *Bridge Commander Selector* är på intet sätt en ersättning för det fullständiga spelet – men lyckas på ett storartat sätt fresta ännu mer. Vi tvekar inte att ge det våra varmaste rekommendationer.



DOMEN

Hämta demot och pröva moden! *Selector 1.0.0.1* är starkt vanebildande. Storlek: 5,34 MB	9

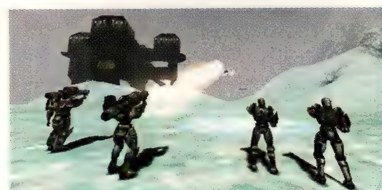
GREAT TRIBAL WAR

■ MOD TILL: TRIBES 2
■ FINNS PÅ: www.planettribes.com/gtw/news.asp

The Great Tribal War kan bäst beskrivas som en blandning av *Starcraft, Age of Empires* och *Risk* med lite Tribes 2-action.

Du väljer att spela en av fyra fraktioner, var och en med en ledare som försöker styra sina trupper efter bästa förmåga. Om spelarna är missnöjda med ledarens beslut kan denna bli avsatt, och en ny väljas bland lagmedlemmarna. Ett slag utspelas på över 25 olika banor och varar i 24 timmar!

Om folket bakom moden kan fixa ett par småproblem och lägga till de utlovade nyheterna, så ser The *Great Tribal War* bestämt ut som en vinnare. Just nu stoppar ett par grova programmeringsfel dock ett högre betyg.



STRIDSDIPLOMATI Om ni inte är nöjda med er ledare väljer ni bara en ny.

DOMEN

En riktigt bra idé, som dock dras ned av ett par allvarliga buggar. Storlek: 0,5 MB	5

KNIFE ARENA

■ MOD TILL: SERIOUS SAM
■ FINNS PÅ: www.3dactionplanet.com/serioussam/knifearena/index.shtml

När *Serious Sam: The Second Encounter* landar i butikerna är ett par frivilliga utvecklare klara med en demoversion av ett tillägg till ettan. *Knife Arena* heter tillägget, och principen är enkel: Ge två eller flera spelare en kniv, och låt dem kämpa till sista blodsdroppen.

Ju bättre du kämpar - desto tuffare knivar får du använda. Utvecklarna lovar att det som startar som en "hobby" snart blir vanebildande och kräver all din skicklighet i form av överlägsna "moves" och strategier när dina motståndare ska skäras upp. Du börjar varje bana med 0 poäng. Varje gång du lyckas döda en motståndare får du 100 poäng i belöning, och för varje 500 poäng stiger du en nivå vilket ger dig tillgång till en ny kniv.

Knife Arena erbjuder 10 banor (bland annat en fotbollsstadion och en nattklubb), och här handlar det inte om stora kanoner och smarta målsökande missiler, utan i högre grad om snabba och smidiga reflexer.

Tillägget har just släppts i en demoversion 1.0 till *Serious Sam* och en version till *Serious Sam: The Second Encounter* är på väg.

Om du vill ha omväxling från de mer komplicerade spelen så är *Knife Arena* ett hyfsat (men heller inte mer) bud på ett par timmars bra action.



VATTENLIK När du dödar fienderna under vattnet flyter de långsamt upp till ytan till skräck och varnagel.

DOMEN

Okej mod, som lider av originalspelets tekniska brister. Storlek: 5,5 MB	6

incite TOP 10

De 10 mest sålda PC-spelen den senaste månaden, baserat på försäljningsrapporter från återförsäljare i hela Sverige

1 (– 1)
The Sims: Hot Date
• EA • Simulation

I det här, som kanske blir det sista tillägget till den otroligt väl säljande spelserien från Electronic Arts, ska du försöka leka Casanova. Du ska charma och köpa gåvor, bjuda på middag och göra dig till - allt för att få omkull din tilltänkta dam.

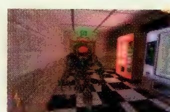
Vår recensent tyckte inte att konceptet räcker för att hålla liv i en sådan här gammal räv, men det är uppenbart att hans åsikt inte delas av svenska spelköpare som älskar sina Sims så mycket att de gärna lägger sina pengar på alla tillägg som släpps.





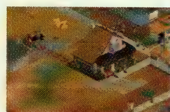
2 (Ny)
Half-Life: Generation
• Sierra • Action

Detta omfattande spelpaket innehåller både det ursprungliga *Half-Life* och en rad extra banor.



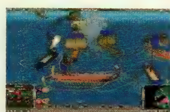
3 (– 3)
Zoo Tycoon
• Microsoft • Manager-spel

Är du både management-fan och djurvän? Då är du troligen en av dem som köpt det här spelet.



4 (▲ 5)
Empire Earth
• Stainless Steel • Strategi

Följ mänsklighetens utveckling från stenåldern och långt in i framtiden medan civilisationerna spirar.



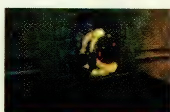
5 (▼ 4)
The Sims
• EA • Simulation

Det gamla Sims slår sig tillbaka in på listorna. Det är otroligt vi är så intresserade av vardagen.



6 (▼ 2)
Harry Potter
• EA • Action/adventure

Harry Potter gör succé överallt, i bokhandeln, på biograferna och nu även i spelbutikerna.



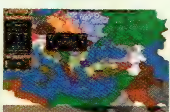
7 (▲ 9)
Return to Castle Wolfenstein
• Activision • Action

Vi väntade i nästan tio år på nästa avsnitt i Wolfenstein-myten, och vi blev inte besvikna!



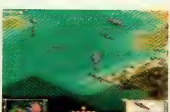
8 (Ny)
Europa Universalis II
• Paradox • Strategi

Ettan är ett av de bäst säljande strategispelen genom tiderna - och tvåan lär gå rätt bra också.



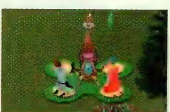
9 (▼ 6)
Civilization 3
• Infogrames • Strategi

Sid Meier har gjort det igen: Skapat ett banbrytande och nästan tidlöst strategispel.



10 (▼ 7)
The Sims: House Party
• EA • Simulation

Tilläggen till Sims har gjort EA till ett rikt bolag. Synd att man inte kan köpa aktier i The Sims.

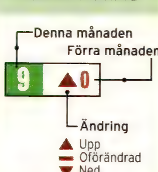


Kommer snart

Spel	Genre	Datum
Army Men RTS	Strategi	28/3
E.T.	Barnspel	28/3
Tiger Woods PGA Tour 2002	Sport	4/4
The Sims: Vacation	Simulation	4/4
Global Ops	Action	5/4
Die Hard: Nakatomi Plaza	Action	5/4
Neocron	Online-rollspel	10/4
Grand Theft Auto 3	Action	15/4
2002 FIFA World Cup	Sport	25/4
Freedom Force	Rollespil	9/5
F1 2002	Racing	23/5
Hidden & Dangerous 2	Action	15/10
Escape From Alcatraz	Action/strategi	26/10
Duke Nukem Forever	Action	20/1

Alla datum anges med reservation för ändringar.

FÖRKLARING



KÄLLA

Den svenska topplistan kommer från Manual (www.manual.nu) och baseras på försäljning i hela Sverige.



TOP 10 – Runtom i världen

Här kan du följa utvecklingen i resten av världen. Vi har valt att titta på de 10 mest sålda spelen på tre av världens största spelmarknader: USA, England och Tyskland. *Harry Potter* håller på att halka ut, medan särskilt action-spelen rycker fram tillsammans med de "omöjliga" sims.

TOP 10 USA

Plats	Förändring	Spel
1	Ny	Medal of Honour: Allied Assault
2	▲ 4	The Sims
3	Ny	Serious Sam: Second Encounter
4	▼ 1	Harry Potter
5	– 5	The Sims: Hot Date
6	▲ 8	Civilization 3
7	Ny	Nascar Racing: 2002 Season
8	Ny	Return to Castle Wolfenstein
9	Ny	The Sims: Livin' Large
10	Ny	Wizardry 8

Så har det äntligen hänt! *Harry Potter* har fått lämna förstaplatsen på en lista som präglas av alla de nya stora action-spelen.

TOP 10 England

Plats	Förändring	Spel
1	– 1	The Sims: Hot Date
2	– 2	Champ. Manager: Season 01/02
3	Ny	Cossacks: The Art of War
4	▲ 5	The Sims
5	▼ 3	Harry Potter
6	▼ 4	Return to Castle Wolfenstein
7	▼ 6	Empire Earth
8	Ny	Comanche 4
9	Ny	Black & White: Creature Isle
10	Ny	Serious Sam: Second Encounter

De små sims verkar inte kunna gå att få bort från förstaplatsen i England, som även i övrigt domineras av bekanta.

TOP 10 Tyskland

Plats	Förändring	Spel
1	Ny	Dark Age of Camelot
2	▼ 1	Empire Earth
3	▲ 5	Stronghold
4	Ny	Serious Sam: Second Encounter
5	▼ 2	Return to Castle Wolfenstein
6	▼ 4	The Sims: Hot Date
7	▲ 9	Operation Flashpoint: Gold Ed.
8	▼ 3	Harry Potter
9	Ny	Salt Lake 2002
10	Ny	The Sims: DVD edition

Den tyska listan har fått en ny etta, men domineras i övrigt helt av strategispelen som besitter de tyngsta placeringarna.

■ Utvecklare: **Pyro Studios** ■ Utgivare: **Infogrames** ■ Utkommer: **Hösten 2002**
■ **www.eidosinteractive.com**





PRAETORIANS

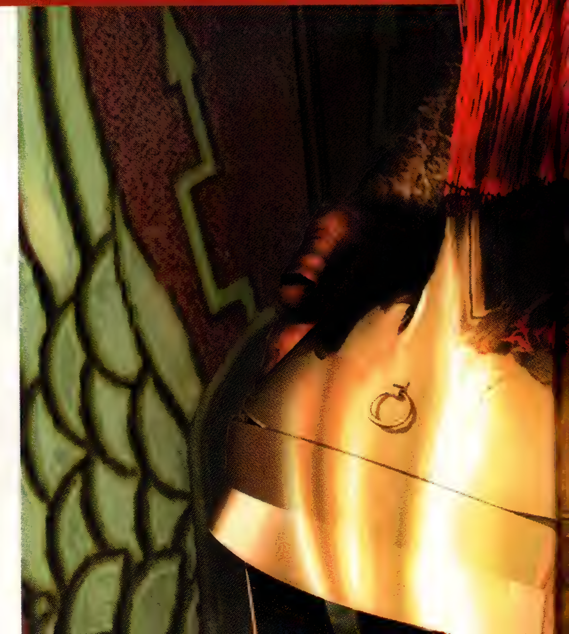
GENRE Strategi

Efter succén med *Commandos* har Pyro Studios fått så mycket självförtroende att de vill **KÄMPA OM SJÄLVASTE ROMARRIKET ...**

Praetorians **är ett realtidsstrategispel, som till viss del är baserat på Julius Caesars historiska fälttåg mot egyptierna och barbarerna. Okej, det får dig kanske inte att spricka av förväntan, men vänta ett ögonblick, det finns ju en orsak till varför vi har valt ut det här spelet bland hundratals strategititlar som just nu översvämmar marknaden.**

Av Thorstein Carlskov & Jon Brown

När Romarriket var störst stod dess legioner långt uppe i Tyskland, de hade nått över Engelska kanalen, de hade lagt den Iberiska halvön och stora delar av Nordafrika under sig. Men de nådde aldrig Norden. Kanske för att Cäsar var en klok man (eller en fegis), som för-



”Medan paniken förvandlades till handlingsförlamning vände vi oss mot vår mentor, som i ren orakel-stil upplyste oss om den gyllene regeln i praetorians... ”

FÖR & EMOT

Praetorians är ett realtidsstrategispel som baseras på Julius Caesars fälttåg mot egyptierna och barbarerna.
Och barbarerna förlorar väl som vanligt för att de är historiens ”bad guys”?

Inte nödvändigtvis.
Lägg av. Så där går det alltid.

Inte nödvändigtvis.
Du är för naiv. De onda förlorar alltid.

Inte när *du* spelar.
Åh, tack, min vän!

stod riskerna, eller kanske för att han inte tyckte att det fanns något av värde här uppe hos oss.

Det är alltså inte många spår som de gamla romarna efterlämnat i vårt landskap eller vår civilisation. Men om du är strategispelare kan du gott räkna med att de kommer att göra intryck på din hårddisk. Intrycket heter *Praetorians.*

Praetorians ser nämligen i hög grad ut som ett spel, som liksom *Unreal 2* och *Neverwinter Nights,* har goda chanser att sätta sig på kungatronen i sin genre. Eller kejsartronen om man så vill.

Vi faller i ett bakhåll

Utvecklarna på Pyro Studios har massor av erfarenhet från strategispel, eftersom de också har utvecklat *Commandos*-serien och det är därför inte helt utan orsaker som de kastat sina kritiska ögon på resurssystemet. Vi talade med ledaren för Praetorians-utvecklingen, Javier Arevalo, och han förklarade tankegångarna bakom den nya resurshanteringen för oss.

"Vi har satt hela resursaspekten på en rejäl bantningskur, så att vi bara får med de delar som är nödvändiga för att hålla igång en armé. Vi vill gärna ge spelaren möjlighet att fokusera på det viktigaste och roligaste, dvs striderna och taktiken."

Arevalo berättar att de skoningslöst har skurit bort alla element som inte har direkt betydelse för spelets kärna, dvs striderna. I många andra spel skulle det vara så att man för att bygga ett anfallstorn först skulle behöva skicka ut skogsarbetare efter timmer, producera bultarna, transportera alla delar till verkstaden och sedan vänta på att hantverkarna blir färdiga. Nej, här utfärdar man sina order och lutar sig tillbaka. Och det finns andra fördelar med denna omprioritering, anser Arevalo:

"Eftersom vi koncentrerar oss på striderna har vi också kunnat fokusera mycket mer på den artificiella intelligensen, eftersom spelet inte behöver lägga så mycket krafter på resurser och ekonomiska modeller. Allt i den artificiella intelligensen är fokuserat på samma sak som spelaren: strider och taktik."

För att illustrera sin poäng visar Arevalo oss ett särskilt blodigt slagfält i spelet. Vi får befälet över en större romersk styrka och planerar en marsch från den sydligaste punkten på kartan till den nordligaste. På vår väg ska vi röra oss fram över en landtunga och upp för en kulle, på vars topp två kolossala torn blockerar vår vidare framfart. Som de erfarna strateger vi är fruktar vi naturligtvis ett bakhåll på denna landtunga. Vi installerar därför vårt tunga artilleri (kastmaskiner) där landtungan börjar, och i skydd av dem placerar vi våra bågskyttar. Sedan skickar vi vårt infanteri över landtungan som lockbete. Några få sekunder senare kommer de egyptiska horderna stormande rakt in i vår fälla. De blir slaktade av våra bågskyttar på ett par ögonblick. Men om vi ska kunna ta kullen måste vi erövra de två tornen. I vår glädje över den föregående framgången väljer vi en ganska fånig taktik: Vi stormar tornen med vårt lätta infanteri. Och då gick ångan ur vårt anfall, om man får säga så. Våra modiga soldater spurtar fram mot de två tornen, när en enorm träprojektil från en kastmaskin kommer farande från höger och mejar ned hälften av vår styrka. Medan resten av soldaterna tumlar runt som fulla sjömän kommer en ny missil flygande, nu från vänster, och så ännu en missil, och ännu en ...

Egyptiernas hägringar

Det mordiska överfallet verkar mycket realistiskt. Så är det i krig, tänker vi. Och *Praetorians* har mer realism i rockärmen. Under det nämnda uppdraget stötte vår bataljon vid en tidpunkt på en grupp barbarer som anslöt sig till våra styrkor och kämpade på vår sida.

Arevalo förklarar: "Det var vanligt på den tiden att romarna allierade sig med olika stammar i de länder som de invaderade, vilket gjorde erövringarna enklare. Vi har använt det elementet hela vägen genom spelet. Man kan inte skapa en bataljon av blandade trupper, men de kan flyttas samtidigt och utnyttja varandras styrkor."

Alla spelets tre civilisationer har de normala typerna av trupper som bågskyttar, spjutkastare, kavalleri och infanteri, men de har också några unika enheter. Romarna har till exempel sina gladiatorer, ett gäng fruktansvärda krigsmaskiner som kämpar till sista blodsdroppen, oavsett hur överlägsen fienden är. Och egyptierna har sina nubiska bågskyttar, som är de mest träffsäkra skyttarna i spelet. Sammansättningen av din armé varierar från uppdrag till uppdrag, men ledaren finns där alltid. Romarna har en centurion, egyptierna en präst och barbarerna en hövding. Dessa ledare kan alla träna en mindre enhet,



STÄMNING Uppdragen i Egypten utspelas i skuggan av tempelruiner. Det finns också tillfälle att beundra sfinxen!



GÖMDA I SKOGEN När dina trupper ligger i bakhåll i skogen kan du bara se deras konturer.



KÄND FRÅN ASTERIX Romarna är omöjliga att träffa när de har förskansat sig bakom sina sköldar.



INGEN FRAMGÅNG Som synes har vi inte lyckats bevaka vårt läger särskilt bra.





TUNGA SKOTT Egyptierna liknar ett primitivt stamfolk, men när det kommer till krigsföring använder de både kastmaskiner och mystik.

INCITE-INFORMATION

DE TRE CIVILISATIONERNA HAR SINA UNIKA KÄNNETECKEN:



ROMARNA

LEDARE Centurion.

ALLMÄNT Välorganiserade trupper som förfogar över en rad sofistikerade stridsformeringar.

SPECIELLA EGENSKAPER Några av soldaterna kan kasta sina svärd mot fienden.

UNIKA ENHETER Gladiatorer – en extremt stark anfallsenhet som inte kan retirera när den väl är i strid.



BARBARERNA

LEDARE Chief

ALLMÄNT En oortodox och brutal blandning av galler och germaner.

SPECIELLA EGENSKAPER Några av soldaterna kan kasta sina yxor efter fienden.

UNIKA ENHETER Är ännu inte bestämt. Ett av de sista gameplay-element som Pyro Studios arbetar med.



EGYPTIER

LEDARE Präst

ALLMÄNT En stark, men dåligt organiserad stam, som är mycket religiöst orienterade.

SPECIELLA EGENSKAPER Kan skapa hägringar av sina trupper, så att fienden luras åt fel håll.

UNIKA ENHETER
Nubiska bågskyttar. Spelets mest träffsäkra skyttar, som kan träffa utan att själva vara i fara.

PYRO STUDIOS VARUMÄRKE

PYRO STUDIOS BILDADES 1996 OCH DEBUTERADE MED EN INTERNATIONELL HIT, NÄMLIGEN *COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES*. *PRAETORIANS* ÄR DERAS FÖRSTA FÖRSÖK UTANFÖR SITT LYCKADE UNIVERSUM.



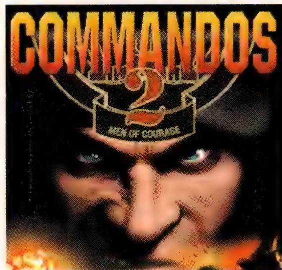
COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES **1998**

Pyros debut blev överraskande nog en succé i hela Europa. Definierade sin egen nisch i strategigenren.



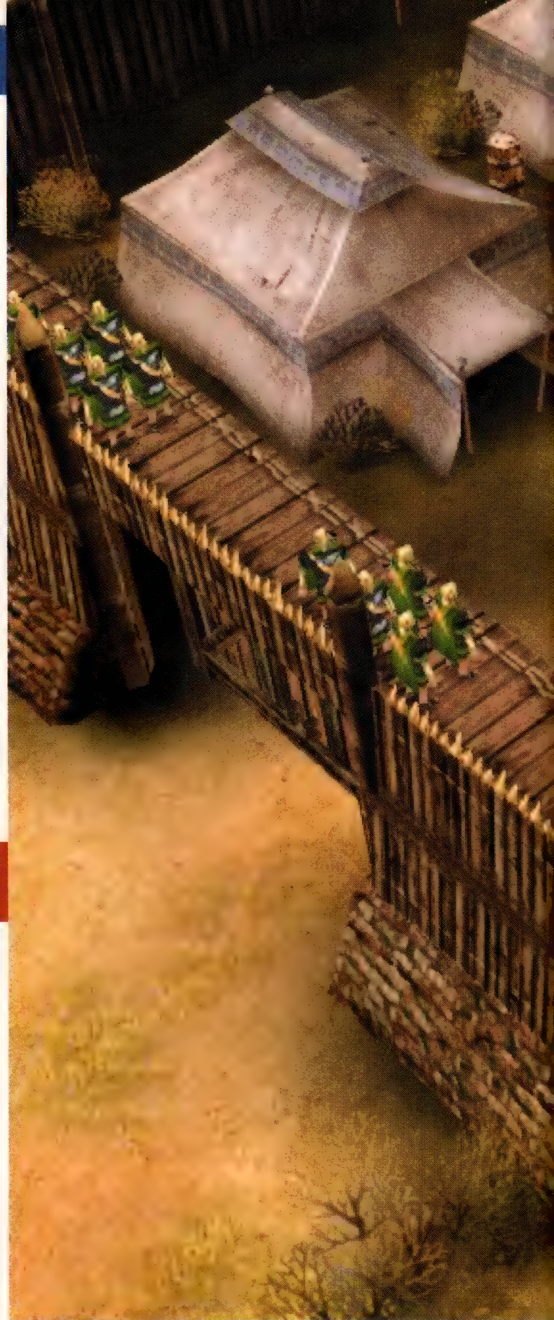
COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY **1999**

Det omistliga tillägget som tillfälligt stillade spelarnas törst efter en uppföljare.



COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE **2001**

En överväldigande framgång som fixade flera fel i det ursprungliga spelet och satte nya standarder.



och de ger ett visst kraftöverskott till alla trupper som kämpar direkt under deras kommando. Efter hand som spelet fortskrider blir dessa ledare starkare och starkare, så det är viktigt att vara försiktig med dem. För att ytterligare skilja de tre civilisationerna åt har de alla sina egna unika egenskaper. Den mest uppseendeväckande är egyptiernas förmåga att skapa hägringar av sina trupper för att lura fienden. Barbarerna har tills vidare bara fått förmågan att kasta med yxor, men Arevalo avslöjar att man på Pyro Studios också leker med idén att låta dem kasta ut nät över grupper av soldater som på så vis blir oskadliggjorda.

Med sfinxen som åskådare

Praetorians 3D-landskap är läckert varierade. De busktäckta och vindpinade Medelhavskusterna, de vidsträckta egyptiska ökenområdena och de snöklädda franska Alperna har alla en handmålad prägel som vi känner igen från Pyro Studios *Commandos*-serie.

Arevalo berättar: "Vi lärde oss mycket när vi skapade *Commandos 2*. Motorn är visserligen helt annorlunda uppbyggd, eftersom vi arbetar med 2-300 enheter på skärmen samtidigt, men vi har använt mycket av samma teknik i *Praetorians*."

Uppmärksamheten på de enskilda detaljerna är också imponerande. Vågor rullar dovt in mot stranden, träd svajar i vinden, och ändlösa floder skär genom de skiftande landskapen. *Praetorians* är enormt i sitt omfång, i synnerhet är de egyptiska uppdragen snygga med den enorma sfinxen som åskådare till de blodiga striderna. Men terrängen är inte bara blickfång, den är också gjord för att användas. Det är alltid en bra idé att placera sina trupper på kullar, eftersom det ökar deras skottradie och synfält. Och bågskyttar i en skog kan anfalla osynligt och ljudlöst, om inte deras position avslöjas av en flock skrämda fåglar. Men vi har givetvis inte kommit för att gå på en tur i det gröna, vi har kommit för att strida, och därför ger Arevalo oss i uppgift att belägra och erövra en borg. Utifrån ser det inte så svårt ut: vi sätter några stegar mot muren och skickar ett par modiga män över muren. Sedan bytte Arevalo till en fritt svävande kamera och visade oss borgen invändigt. Då slog det oss att hundratals av våra soldater aldrig skulle få se sina familjer igen, för borgen var fullproppad med tungt beväpnade trupper. Medan paniken blev till handlingsförlamning vände vi oss mot vår mentor, som i ren orakelstil upplyste oss om den gyllene regeln i *Praetorians*:

"Det viktigaste i spelet är att tänka ut en bra anfallsplan. Så snart enheterna är i strid är det lite för sent att tänka sig för. Detta är inte ett spel där du kontrollerar enskilda soldater och styr alla detaljer i striden. Du planerar slaget innan det börjar."

Han kunde väl ha berättat att vi skulle tänka oss för! I ett ljust ögonblick beslutar vi oss för att bygga två anfallstorn. Vi fyller det ena med soldater och låter det andra vara tomt.

BARMHÄRTIGT SPEL

GODA NYHETER FÖR DE SOM HAR ÄLDRE GRAFIKKORT. *PRAETORIANS* SKA I TEORIN KUNNA KÖRAS PÅ ALLA GRAFIKKORT SOM HAR KOMMIT UNDER DE SENASTE TRE-FYRA ÅREN, MED UNDANTAG AV VOODOO-KORTEN, SOM INTE KOMMER ATT STÖDJAS. DETTA BEROR FRAMFÖR ALLT PÅ ATT KAMERAN FÅR EN FAST PLACERING OCH BARA KAN VINKLAS EN ANING.





BAKHÅLL Landtungan från det första uppdraget, där en rekognoscering i terrängen är en riktigt bra idé ...





HÅRDFÖRA KRIGARE Det är inget problem för barbarerna att korsa Alperna i 20 minusgrader.



SVÅR PASSAGE Det är inte många av dina trupper som kan simma, så du måste nog hitta en bro över floden.

Vi rullar fram det tomma tornet framför murarna så att det tilldrar sig fiendens uppmärksamhet, medan vi smyger fram det andra tornet på baksidan av borgen. Fem minuter senare kämpar vårt infanteri mot fiendens bågskyttar på borgens murar, medan en annan grupp av vårt infanteri försöker att slå ned borgens port med en murbräcka.

Spela in ditt spel på video ...

Spelet kommer att innehålla både single player och multiplayer. De två spelformerna har utvecklats parallellt, vilket har haft några stora fördelar. Arevalo förklarar:

"Vi spelade multiplayer-spel mot varandra för ett år sedan, när spelet var verkligt primitivt. Det hjälpte oss att utveckla – och genomskåda – olika taktiker. De erfarenheterna har vi givetvis använt till utvecklingen av den artificiella intelligensen i single player."

Den grundläggande idén i online-spelet är att åtta spelare vardera tilldelas en styrka och delas upp i två grupper som slåss mot varandra.

"Man hjälper sina vänner när de blir anfallna, och man koordinerar sina anfall när man gemensamt ska erövra en fientlig borg eller ställning. Det är ju ett mycket vanligt sätt för allierade styrkor att arbeta i ett krig."

Men *Praetorians* största nyhet på multiplayer-området är möjligheten att spela in sina spel som videofiler. Idén är att filerna ska lägges ut på nätet, så att nybörjare kan lära sig av att se erfarna *Praetorians*-spelare i strid. Rom byggdes inte på en dag, och det gäller också för *Praetorians*. Pyro-grabbarna har ännu finputsningen av spelet kvar, men av utseendet att döma är den planerade utgivningen under hösten inte i fara.

MUTERADE INSEKTER I ARKITEKTRITAT UNIVERSUM

FÖRSTA INTRYCK

GENRE Action/adventure

ALLA SERIÖSA SHOOTERS ÄR UTVECKLADE I USA, MEN DET SKA TYSKARNA PÅ WESTKA INTERACTIVE ÄNDRA PÅ. VI RESTE SÖDERÖVER FÖR ATT UNDERSÖKA OM DE HAR STÖRRE CHANS ÄN EN SNÖBOLL I HELVETET

FÖR & EMOT

Y-Project **är en tyskutvecklad shooter som utspelas i en inte så avlägsen framtid, där människor har koloniserat en planet i ...**
En tysk shooter?

Med imponerande grafikeffekter och en bra handling.
Tyskar kan inte göra spel.

Klart att de kan!
Nämn ett enda bra tyskt spel.

Settlers **är tyskt. Och** ***Sudden Strike.***
*Jag sade att du skulle nämna ett **bra** tyskt spel.*

Negativa fårskalle.
Propagandist.

"Monstren kommer att kunna tänka taktiskt som en grupp, så att de till exempel undgår att bli lockade i uppenbara bakhåll"

ARKITEKTRITAT
Den "industriella" interiören har utformats av professionella arkitekter.

Enligt våra beräkningar utkommer det cirka 50 3D-shooters innan det tyska *Y-Project* enligt planerna släpps nästa vår. Och det är inte bara shooters, det är odödliga titlar som *Unreal 2, Duke Nukem Forever, Quake 4* och *Doom 3*. Hur kan Westka Interactives spel överleva på en marknad som i förväg är mättad med shooters? Westka hoppas att lösa uppgiften med arkitektritade banor och möjligheten att växla mellan två olika "arbetsgivare" (och vapenarsenaler) i ett krig mellan människor och muterade insekter.

Av Jonathan Todd och Thorstein Carlskov

130 år in i framtiden har människan landat på en fredlig planet, som de beslutar sig för att kolonisera. Under sina försök att skapa en effektiv konstgödning utför de experiment med insekter, det så kallade *Y-Project*. Som man kunde förvänta sig rymmer ett av de misshandlade krypen och etablerar en koloni av muterade jätteinsekter, som naturligtvis är rätt sura på mänskligheten och törstar efter en blodig hämnd. Människorna söker sin tillflykt till en stad under en gigantisk glaskupol. Spelet startar 70 år senare, när insekterna har brutit sig in i kupolen och dödat nästan alla människor i staden. Du ska ta reda på vad det är som hänt och inleda en effektiv skadedjursbekämpning.

"Det finns två fraktioner i spelet", förklarar Christoph Kabelitz, direktör på Westka. "Den ena är en militärenhet, den andra är en vetenskaplig enhet. De två enheterna har i kraft av sin natur olika inställning till konflikten och dess lösning." "Båda fraktionerna vill värva spelaren, som många gånger under spelet får möjlighet att växla från den ena till den andra. Spelet är uppdelat i fem kapitel, och mellan vart och ett möter spelaren ledarna från de två fraktionerna. De erbjuder honom olika vapen och utrustning, och ger honom olika typer av uppdrag. Det finns alltså två parallella handlingar i spelet."

Dramatiska effekter

Det är också möjligt att byta fraktion under ett uppdrag, för på utvalda platser möter man ledaren för den andra fraktionen, som snabbt kommer att försöka övertala spelaren till att byta sida. Om man till exempel arbetar för den militära enheten och står inför en eldsvåda, kan ledaren för den vetenskapliga fraktionen träda fram och erbjuda en brandsläckare om man byter sida.



LE MOT VÄRLDEN
Lipsync-teknologin ger karaktärerna en detaljerad ansiktsmimik.

VÄDERLEKS-RAPPORT Vädereffekter och dag/natt-cykler bör hjälpa spelupplevelse och gameplay.

DJUP I BILDEN Även på stora avstånd ser grafiken mycket detaljerad ut.

HUR VERKAR DET? *Y-Project* innehåller många fina effekter, men får de inverkan på själva spelet?

HJÄRNA ELLER KRUT? Ledarna för de två fraktionerna har olika synpunkter på hur problemen ska lösas. Gillar du maktutövning eller tekniskt snille?

Det är bara ett enkelt exempel på hur spelets öppna struktur fungerar, men vi måste vänta till E3-mässan i maj med att se hur det verkar i praktiken. På samma sätt måste vi vänta med att se de 15 olika vapen som spelet kommer att innehålla. "Spelet innehåller fem standardvapen, som till exempel Medusa, som förvandlar monster till sten under en viss tid," berättar Kabelitz. "Militärenheten förfogar över fem tunga skjutvapen, medan den vetenskapliga enheten har fem mer sofistikerade vapen." "Det finns också ett speciellt uppgraderingssystem till vapnen, som till exempel större eldkraft eller mörkerseende, som dock bara träder i kraft när man har tjänat in ett visst antal erfarenhetspoäng. Det ingår också i spelet att man inte tjänar in så många erfarenhetspoäng om man hela tiden byter sida. Då får man inte tillgång till de tyngsta vapnen. Om man byter sida har man i gengäld större flexibilitet i hur man löser uppdragen." Kabelitz erkänner att *Y-Project* inte är det första spelet som låter handlingen utvecklas så här. I gengäld gläder han sig över den visuella styrkan i grafikmotorn från *Unreal 2*. "Motorn är utvecklad, så den kan hantera fler polygoner och karaktärsdetaljer än i *Unreal 2*", förklarar Kabelitz.

"Vi har också flera olika rörelser, till exempel när en människa blir skjuten.

På vilket sätt de lyfter armarna, vrider huvudet och faller."

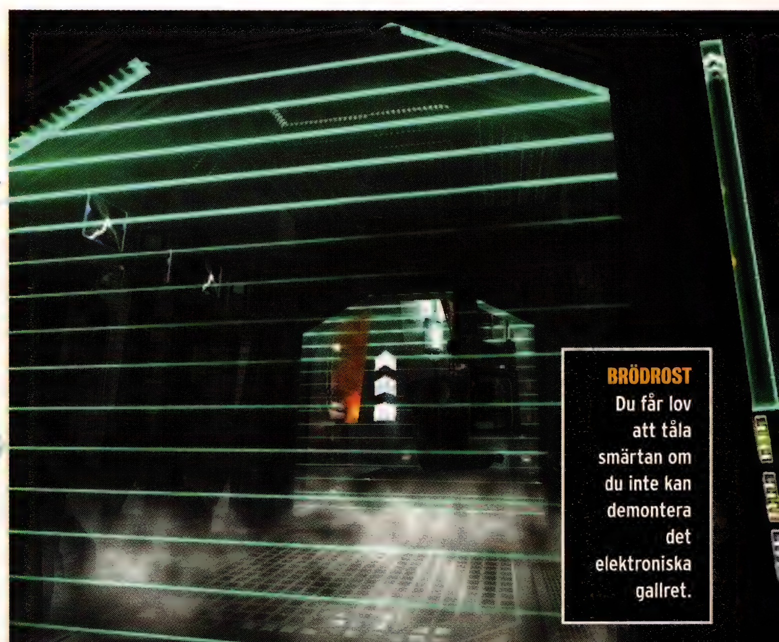
EN ANLEDNING ATT BYTA SIDA Ett exempel på militärens utrustning i *Y-Project*.

Karaktärerna hyser agg

Spelet har ännu inte kommit så långt att vi med egna ögon kan få lov att se de omtalade variationerna av den döende svanen. I gengäld har vi fått en rundvisning i spelets arkitektritade universum av industrianläggningar, generatorer, blinkande datorpaneler och enorma fläktar. Och vi har sett de avancerade partikeleffekterna: rinnande vatten som avger en dimma av pyttesmå vattendroppar, stora metallbitar som kastas runt på golv och väggar, och en ångstråle som på realistiskt sätt ändrar

■ Producent: **Westka Interactive** ■ Utgivare: **Okänt** ■ Utkommer: **Våren 2003** ■ **www.y-pro.net**





BRÖDROST Du får lov att tåla smärtan om du inte kan demontera det elektroniska gallret.



HÖGT I TAK Grafiken är klar och tydlig och de har inte fuskat i kanterna ...

riktning när ventilen förstörs. Det påminner om tidiga *Red Faction*-demos, men förhoppningsvis kommer Westka att använda den tekniska grunden för att utveckla ett självständigt spel. Det tidigare nämnda Medusa-vapnet är en bra början.

"Medusa skickar ut ett moln av partiklar", säger Kabelitz, "och ju fler partiklar som träffar ett monster, desto längre tid är det förstenat. Så vi kan faktiskt använda kollisionen mellan partiklar i spelets gameplayet." Vår rundvandring i *Y-Project*s universum slutar med en demonstration av en människomodell, en vetenskapsman med blå solglasögon, och en modell av en av de muterade insekterna, som liknar en deformerad skorpion. Karaktärerna är gjorda i samma stil som tecknad film, vilket ger dem ett lite kantigt och "modernt" utseende. Kabelitz understryker att de datorstyrda karaktärerna blir försedda med både minne och "gruppintelligens". Medlemmarna av de två fraktionerna kommer att kunna känna igen dig och hysa agg om du har bytt sida för många gånger, medan monstren kommer att tänka taktiskt som grupp, så att de till exempel undviker att bli lockade i uppenbara bakhåll.

RÄTT VAPEN FÖR RÄTT TILLFÄLLE Dina vapen beror på vilken fraktion du väljer att arbeta för.

I skuggan av Deus Ex 2?

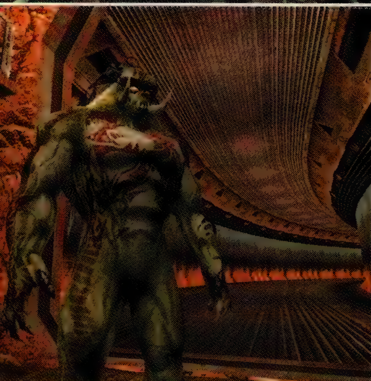
Vi har som sagt räknat oss fram till att det utkommer cirka 50 3D-shooters innan *Y-Project* är på gatan. Hur ska Westkas spel utmärka sig på en marknad som är så packad med produkter?

"Vi tillför något nytt med dubbelagentmotivet", menar Kabelitz. " Rollspelaren kommer att gilla uppgraderingar, erfarenhetspoäng, dialogerna med de andra karaktärerna och själva spelets handling. Om man däremot gillar action kan man ju välja att bara köra på och skjuta på allt som har puls. Men i grund och botten har vårt spel mycket mer gemensamt med *Deus Ex* eller *Half-Life*, än det har med *Quake*." Som utgångspunkt blir *Y-Project* ett single player-spel, men Westka hoppas att spelet uppnår så stor popularitet att det senare blir tid att göra en separat multiplayer med fokus på team play. Vi har inte sett tillräckligt av spelet för att kunna avgöra om dess gameplay kan matcha tekniken. *Y-Project* blir utan tvivel en visuell fest, men det kan komma att få leva i skuggan av ett kommande *Deus Ex 2*.

■ Producent: **Legend Entertainment** ■ Utgivare: **Infogrames** ■ Utkommer: **April 2002** ■ **www.unreal2.com**





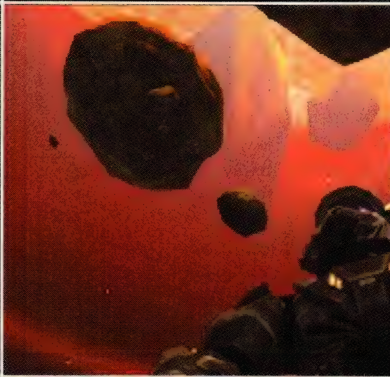
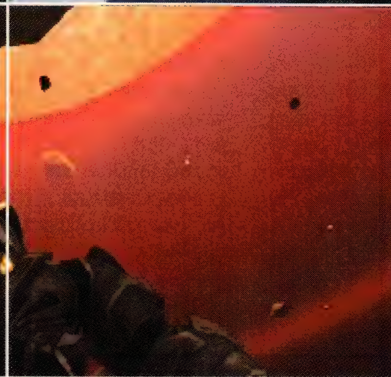
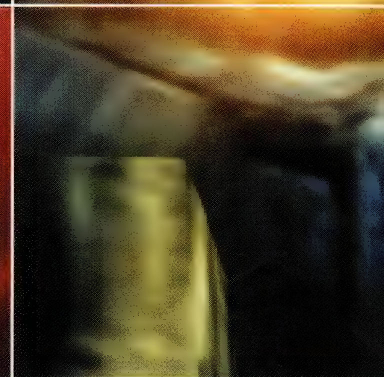




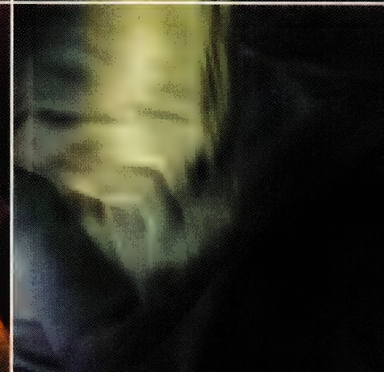



ACTION-SPEKTAKLET är 80 procent färdigt och nedräkningen fortsätter. Vi har fått en statusrapport från *Unreal 2:s* designchef







UNREAL 2

"Många skjutaspel blir snabbt enformiga upprepningar så att man mer spelar dem av plikt än av lust. Vi kommer att göra det bättre."

Av Jesper Melgaard

Orden kommer från Mike Verdu, chefsdesigner på ett av årets mest lovande spelprojekt, förstapersonsskjutaspelet *Unreal 2*, där du kastas ut i en konflikt mellan soldater från galaxens tre största organisationer, den terranska militären och sju olika alien-raser. De utgörs av muskulösa skaarjer tillsammans med fyrarmade izarianer, goblinliknande skianer, robotiska drakker, spindelinspirerade araknider, mystiska kaier och de tre transdimensionella varelserna med psioniska krafter kallade N.

"*Unreal 2* utvecklas för att vara 60 procent action och 40 procent adventure och strategi, men spelare som bara vill fokusera på action-delen kan också göra det," lovar Mike Verdu. Och med 15 olika vapen lär det bli rikliga möjligheter att släppa loss den inre krigaren i oss. Förutom gamla bekanta som pistoler, pumpguns, maskingevär, bazookas och krypskyttegevär kommer det att finnas en rad nya vapen, t ex eldkastare och en granatkastare som avfyrar splittergranater, giftkapslar, brandbomber, rökbomber och speciella EMP-granater som tillfälligt slår ut alla elektriska installationer som t ex radioutrustningar. Så vila upp dig nu, det är bara ett par månader kvar!

■ Producent: **Creative Assembly** ■ Utgivare: **PAN Interactive, 08-597 962 81** ■ Utkommer: **Ännu oklart** ■ **www.creative-assembly.co.uk**

FRÅN ASIEN TILL EUROPA
I *Shogun: Total War* utkämpades slagen mellan gigantiska arméer av samurajer. I *Medieval* står slagen mellan bönder under den europeiska medeltiden.

DE HÄR SKÄRMBILDERNA ÄR BARA ETT SVAGT EKO AV DEN MONUMENTALA UTMANING SOM VÄNTAR FRAMTIDENS MEDELTIDA GENERALER ...

HISTORISKT OMFÅNG

GENRE Strategi

FÖR & EMOT

Spelet bygger på samma premisser som *Shogun: Total War* och spänner över 400 års medeltida realtidsstrategi.
Medeltiden är tråkig. Nästan lika tråkig som historielektioner i skolan.

Tjafs. Vi börjar med korstågen 1095 och slutar med Konstantinopels erövring 1453. Det är blodig underhållning.
Gäsp. Jag går ut på toaletten och smygröker och ristar mitt namn i dörren.

De historiska slagen kan involvera upp till 10 000 soldater.
10 000 gäsp.

Kan du över huvud taget räkna till 10 000?



TOTAL PRECISION Spelet är fullproppad med historiska slag.



4-4-2-FORMERING? Bortsett från antalet fotfolk kan det påminna om fotbollstaktik ...!

Kan MEDIEVAL: TOTAL WAR göra realtidsstrategi till en medeltida disciplin?

Medieval: Total War **är ett kolossalt spel där bara rollistan har över 10 000 namn. Realtidsstriderna är så omfattande att skärmbilderna på denna sida har svårt att illustrera den utmaning som väntar dig på slagfältet.**

Av Jon Evans

Uppföljaren till *Shogun: Total War* spänner över nästan fyra århundraden av konflikter och innehåller en hittills oöverträffad variation av soldater och vapen. Det är avgörande att man lär sig varje enhets styrkor och svagheter för att kunna behålla överblicken under de monumentala striderna. I de tidigare kampanjerna ska du lära dig att styra bågskyttar och riddare, medan du till exempel när krutet uppfinns måste lära dig hur man planerar en effektiv belägring.

Shogun var snyggt och utmanande, men det hade problem med den artificiella intelligensen. Fiendens soldater kunde drabbas av tillfällig sinnesförvirring, och det var möjligt att springa och skjuta i timmar och på så vis vinna ett slag. Därför har den artificiella intelligensen synats rejält innan spelet släpps.

De stora realtidsslagen är det mest spektakulära inslaget i *Medieval: Total War*, men liksom i spelets föregångare finns det också en turnbaserad spelform. I *Shogun* var denna spelform närmast påklistrad som en eftertanke, men i det nya spelet har den blivit genomarbetad så att den är mer utmanande.

Det går nu att skapa allianser med andra nationer, grunda handelsleder och forska i ny vapenteknologi för slagfältet. Med möjligheten att låta datorn utkämpa slagen kan den strategiska rikedomen i det turnbaserade spelet göra *Medieval* tillgängligt för en helt ny publik.

Den här månaden tar våra trimningsexperter sig an det aktuella krigsspelet **MEDAL OF HONOR**, ett bra tillägg till **GP3** och ett par av de bästa EA Sports-titlarna



INTENSIVT GAMEPLAY När det finns många enheter, soldater eller explosioner på skärmen samtidigt suger *Medal of Honor* verkligen kraften ur din dator.

MEDAL OF HONOR

Storspelet är förhållandevis enkelt att optimera – följ bara våra råd

1 SNABBTRIMNING

VERKTYG	INGET	
ENKELT?	■■	
EFFEKT	PRESTANDA	■■ (BRA)
	BILDKVALITET	■ (OK)

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULTS lilla automatiska konfigurationsprogram identifierar din PC:s komponenter och maskinkraft och ställer bl a in spelets skärmupplösning och antalet detaljer så de ska passa din dator. Hoppa inte över det här steget. Om du har problem med att köra spelet kan du starta det i "safe mode" och gradvis aktivera fler funktioner för att identifiera problematiska inställningar.

2 NÄR SPELET HACKAR

VERKTYG	INGET	
ENKELT?	■■■	
EFFEKT	PRESTANDA	■■ (BRA)
	BILDKVALITET	■■ (ÅH NEJ)

GE INTE UPP om spelet hackar i multiplayer via Internet. Om du har problem med för låga frame rates (antal bilder per sekund) beror det ofta på långsamma Internet-servrar – inte på din dator. Om du tror att felet beror på din egen hardware kan du sänka skärmupplösningen till 800 x 600 och välja 16-bitars färg. Det går dock ut över bildkvaliteten.

3 FÖR LITE RAM-MINNE?

VERKTYG	INGET	
ENKELT?	■■	
EFFEKT	PRESTANDA	■ (OK)
	BILDKVALITET	■■ (ÅH NEJ)

DET FINNS ETT PAR andra trick för att spelet ska köras snabbare: Ställ in *texture quality* på low, reducera *texture colour depth* till 16 bit och ställ in *texture filter* till bilinear. Dessa inställningar finns på huvudmenyn under Options, där de övriga tipsen också kan användas.

Om problemet är att du har för lite RAM eller att din processor ligger lite i underkanten av spelets rekommenderade systemkrav kan du gå till Options + Advanced och följa inställningarna som vi angivit i rutan till höger. Dessa gäller för processorer med klockfrekvens under 500 MHz.

För bara två år sedan kunde ett bra grafikkort ge enorma förbättringar av prestandan på varenda PC, men moderna datorspel kräver idag enorma resurser och därför kan även en PII 450 MHz gå på knäna av ett medeltungt spel.

De gröna och röda fyrkanterna längst ned till höger anger vilken betydelse en angiven justering har för spelets utseende.

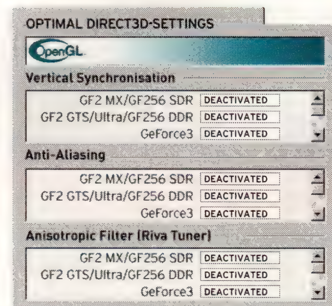
REKOMMENDERAS

CPU	600 MHz
3D-KORT	GEFORCE2 MX
RAM	128 MB

GRAFIKINSTÄLLNINGAR

OM DIN PROCESSOR HAR PROBLEM ...

VIEW MODEL	**NONE**
PRESTANDA	■ (OK)
BILDKVALITET	■ (USELT)
TERRAIN DETAIL	**LOW**
PRESTANDA	■■ (BRA)
BILDKVALITET	■■ (ÅH NEJ)
MODEL DETAIL	**LOW**
PRESTANDA	■ (OK)
BILDKVALITET	■■ (ÅH NEJ)
CURVE DETAIL	**LOWEST**
PRESTANDA	■ (OK)
BILDKVALITET	■ (USELT)



■■ BRA ■ OK ■ USELT ■■ ÅH NEJ

GRAND PRIX 3 utvecklades på en tid då man kunde vara gamer utan att nödvändigtvis ha ett grafikkort värt en miljon. Här får man verkligen tweaka, pilla, justera och skala ned ...

MIN DETALJER (512 X 384 MED 16-BITARS FÄRG) **MAX DETALJER** (1024 x 768 MED 16-BITARS FÄRG)



COCKPITKAMERA Det är från den här positionen som spelet ser som bäst ut. Till vänster kör vi med GeForce2 MX med anisotropic filtering level 2 och 2x full screen anti-aliasing. Dessa funktioner är inaktiverade till höger, där upplösningen och antalet detaljer i gengäld är satta på high.

GP3 SEASON 2000

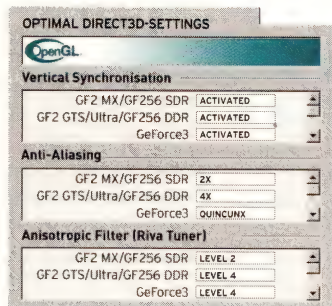
REKOMMENDERAS

CPU	600 MHz
3D-KORT	GEFORCE2 MX
RAM	128 MB

GRAFIKINSTÄLLNINGAR

FÖR CPU:ER MED KLOCKFREKVENS UNDER 500 MHZ:

KERBS	**OFF**
PRESTANDA	■■
BILDKVALITET	■
HIGH TRACK RESOLUTION	**OFF**
PRESTANDA	■
BILDKVALITET	■■
HIGH RESOLUTION OF PIT CREW	**OFF**
PRESTANDA	■
BILDKVALITET	■■
INDIVIDUAL FRAME RATE	**25,6**
PRESTANDA	■
BILDKVALITET	■■



■■ BRA ■ OK ■ USELT ■■ ÅH NEJ

1 GP PATCH

VERKTYG	GPXPATCH 1.31	
ENKELT?	■	
EFFEKT	PRESTANDA	■■
	BILDKVALITET	■

DET OFFICIELLA TILLÄGGET TILL GP3 med titeln *2000 Season* ger, tillsammans med hundratals hemgjorda skins, banor och bilar från spelets fans på Internet en lång livslängd för den här hardcore racing-simulationen.

En patch som vi särskilt kan rekommendera är GPxPatch, som gör det möjligt att lägga till sina egna bilar, banor, cockpit-design och motorljud och dessutom spela multiplayer på Internet utan problem. Patchen är mycket populär i spelets community.

Innan du kan installera GPxPatch måste du installera den officiella Grand Prix 3 1.13-patchen. Starta sedan GPxPatch och följ instruktionerna på skärmen.

Innan du kan utnyttja patchen måste du ha något att lägga till spelet. Grafik, ljud och banor skapas och designas med en av de många editorer som kan downloadas från fan-hemsidor som till exempel **www.grandprixgamer.com**

2 MULTIPLAYER

VERKTYG	GPXPATCH 1.31	
ENKELT?	■	
EFFEKT	PRESTANDA	■■
	BILDKVALITET	■

FÖR ATT STARTA ETT multiplayer-lopp måste en spelare utnämnas till host (värd). Välj den spelare som har störst dator och låt sedan värden utföra följande trick:

1. Klicka på Start - Kör och skriv **Winipcfg** på kommandoraden och tryck på Retur.
2. Ge de andra deltagarna IP-adressen.
3. Värden startar nu *GP3* via GPxPatch, men låter bli att ange någon IP-adress i "Host IP Address"-fältet.
4. Värden startar sedan ett normalt TCP/IP-spel.
5. Andra deltagare startar spelet via GPxPatch och anger värdens IP-adress i "Host IP Address"-fältet. När spelet börjar måste deltagarna ange värdens IP-adress igen. OK, är du med så långt? (Det funkar, lita på oss).

3 GRAFIKINSTÄLLNINGAR

VERKTYG	INGET	
ENKELT?	■■	
EFFEKT	PRESTANDA	■■
	BILDKVALITET	■■

GRAND PRIX 3 designades på en tid då man faktiskt kunde med att sälja ett spel som kunde köras utan 3D-kort. Det har rimliga systemkrav och kan rekommenderas till äldre datorer. Om du ändå får problem finns det många justerings- och trimningsmöjligheter under **Options/Graphics/Special Options.**



ÄR DU MED PÅ ATT SPELA LITE BASKET? En av de bästa funktionerna i *NBA Live 2001* är man mot man-matcher via modem eller Internet.

EA SPORTS-SPECIAL

Du har köpt ett sportspel och det körs rent uselt. Om du använder **VÅRA TIPS** kan du få spelet att köra **HUR MJUKT SOM HELST**

NBA LIVE 2001

SPEL FRÅN NBA-SERIEN spelas bäst med en gamepad. En modern gamepad ansluts normalt till PC:n via USB, så vi rekommenderar att du installerar den senaste versionen av DirectX (en programvara som fungerar som koppling mellan spel, gamepad och Windows, och som måste vara installerat för att du ska kunna spela). DirectX 8.1 för Windows 95/98/Me/2000 ligger på månadens CD (om du har XP finns det redan i systemet).

Det senaste DirectX har en rad förbättringar för stödet av USB och har också många funktioner som optimerar körningen av de flesta nya spel.

Förutom Thrustmaster Dual Analog Pad fungerade alla gamepads korrekt i vårt test av spelet. Med Thrustmaster gamepaden var det omöjligt att konfigurera knappar utan fel och den analoga stickan kunde vi inte få att fungera alls. Det beror bl a på att spelet helt enkelt inte har stöd för denna gamepad.

Dual Analog-ägare bör kolla **www.thrustmaster.com**, där det finns en bra patch.

VOODOO-ALARM! Spelet stöder inte alls de numera föråldrade Voodoo-korten, vilket är dåliga nyheter för alla de som fortfarande har ett väl fungerande Voodoo3-kort (för att inte tala om alla de stackare som köpt det vansinnigt dyra Voodoo5!). Spelet kan köras på ett 3Dfx Banshee-kort, men de senaste drivrutinerna för detta är nu över ett år gamla.

Full kompatibilitet med DirectX 8.1 garanteras inte, vilket förklarar de krascher som vi upplevde på vår testdator. Det var stora problem i 800 x 600, medan de märkligt nog gick bättre i 1024 x 768.

NBA Live 2001 vägrar helt att köra på ett Voodoo4 4500-kort. Det kraschade omedelbart fyra av fem gånger på vår testmaskin, trots att vi ominstallerade DirectX 8.1 och använde de senaste Voodoo4-drivrutinerna, och vi lyckades aldrig spela igenom en hel basketmatch.

På samma PC försökte vi med Voodoo5 5500, som fungerade mycket bättre, men gav en del fula pixel-fel när anti-aliasing (bildutjämning) var aktiverat.

Sammanfattningsvis ska du alltså köra i upplösningen 1024 x 768 och skippa anti-aliasing.



F1 2001 är otroligt snyggt med alla detaljer aktiverade, men glöm det om du inte har en superdator.



FIFA 2002 körs bäst om man frigör några extra hästkrafter i 3D-kortet.



NHL 2002 ser bättre ut med anti-aliasing aktiverat. Sänk hellre upplösningen om 3D-kortet knorrar.

F1 2001

EN ORGIE (eller mardröm) av inställningsmöjligheter hälsar nya förare välkomna till *F1 2001*. Det är inte för skojs skull som du måste ändra på 117 inställningar innan spelet körs bra. Det krävs en monstermaskin för att beräkna telemetri och grafik för 22 bilar på banan samtidigt.

Börja med att köra det lilla 3D-setup-programmet som medföljer EA Sports-titlar och välj den skärmupplösning och det färgdjup som rekommenderas. Klicka på "Analyse" för att få spelet att analysera datorn. Programmet beräknar vilken grad av objekt- och texture-detaljer som passar för just din dator.

Under Advanced-menyn hittar du dessutom justering av full screen anti-aliasing och vertical sync.

Alla inställningar kan ändras senare så det är inga definitiva beslut.

I spelets huvudmeny kan du hitta åtta inställningsmöjligheter till genom att klicka på Options + Display.

TRIMNING AV GRAFIK I F1 2001

FÖR CPU:ER MED KLOCKFREKVENS UNDER 500 MHZ	
PLAYER VEHICLE DETAIL	LOW
PRESTANDA	■
BILDKVALITET	■
CIRCUIT DETAIL	MEDIUM
PRESTANDA	■
BILDKVALITET	■
OTHER VEHICLE DETAIL	LOW
PRESTANDA	■
BILDKVALITET	■
FÖR GRAFIKKORT SVAGARE ÄN GEFORCE2 MX	
UPPLÖSNING & FÄRGDJUP	800 x 600 x 16
PRESTANDA	■
BILDKVALITET	■
SPECIAL EFFECTS	LOW
PRESTANDA	■■
BILDKVALITET	■
LIGHTING EFFECTS	LOW
PRESTANDA	■

FIFA 2002

FIFA 2002 kräver ingen gigantisk dator och kan justeras för att köras bra även på äldre datorer. Det betyder samtidigt att det finns outnyttjad maskinkraft till förfogande på allt som är större än en Pentium III 500 MHz. Vi visar här hur du kan få ett bättre och snyggare spel:

Det mesta av uppgiften med att köra *FIFA 2002* ligger hos datorns processor. Beroende på typ av grafikkort, upplösning och färgdjup är ditt grafikkort troligtvis långtifrån hårt pressat. Har du t ex ett GeForce2 MX eller liknande kan du sänka upplösningen till 640 x 480 och aktivera 4x anti-aliasing via den s k Detonator-drivrutinen (ligger på månadens CD). Det ger två fördelar:

1. Alla skarpa kanter på spelare och objekt försvinner helt.
2. Det irriterande flimrandet i spelet elimineras.

Med anti-aliasing aktiverat kan man knappt se att upplösningen bara är 640 x 480, men om du ökar upplösningen så börjar gräset att flimra igen.

Vår testmaskin (Athlon 600 MHz med 128 MB RAM och GeForce2 MX) gav fina frame rates – runt 30 bilder per sekund. Med ett ännu kraftfullare grafikkort bör du kunna gå ända upp till 800 x 600 eller kanske ännu högre.

Om du kör med lägre klockfrekvens än 500 MHz har du bara en möjlighet: Starta spelet, gå till Options + Render Options och reducera texture och model quality genom att dra i skjutreglaget.

NHL 2002

NHL 2002 ställs först in med det inbyggda konfigurationsprogrammet (klicka på START + PROGRAM + EA SPORTS + NHL 2002 + 3D SETUP). Du kan också ändra skärmupplösning inne i spelet (CONTROLS + OPTIONS + GRAPHICS OPTIONS). Ställ in skjutreglagen på max om du inte kör med klockfrekvens under 600 MHz. Pucken flög blixtsnabbt över isen på vår 600 MHz testmaskin med 128 MB RAM och GeForce2 MX-kort med en upplösning på 1024 x 768. Anti-aliasing ger snyggare och mer glidande animeringar av spelarna, men sänk i så fall upplösningen till 800 x 600.

NHL 2002 får problem när det körs på ett grafikkort med Kyro 2-chip. Spelets readme-fil nämner att det inte kan spelas med Kyro PowerVR3 och Kyro 2-grafikkort och vi kan bekräfta att det uppstår massor av fel när man spelar på ett Kyro 2-baserat kort.

Ett litet ljudtips: Om du har ett 4.1-ljudsystem ska du ta en titt på Audio Options under CONTROLS + OPTIONS. Ställ in Loudspeaker Control på 4 och dra skjutreglaget till max. Vilket superljud!

SNABBTIPS FÖR TRIMNING AV NHL 2002

FÖR CPU:ER MED KLOCKFREKVENS UNDER 400 MHZ	
PLAYER DETAIL	1/2
PRESTANDA	■
BILDKVALITET	■
ARENA DETAIL	1/2
PRESTANDA	■
BILDKVALITET	■

OPTIMALA DIRECT3D-INSTÄLLNINGAR

VERTICAL SYNCHRONISATION	
GF2 MX/GF 256 SDR	ACTIVATED
GF2GTS/ULTRA/GF256	ACTIVATED
GEFORCE 3	ACTIVATED
ANTI-ALIASING	
GF2GTS/ULTRA/GF256	2X
GF2 MX/GF 256 SDR	4X
GEFORCE 3	4X
ANISOTROPIC FILTERING (RIVA TUNER)	
GF2 MX/GF 256 SDR	DEACTIVATED
GF2 GTS/ULTRA/GF256 DDR	DEACTIVATED
GEFORCE 3	DEACTIVATED

Vi fastslog förra månaden att **WINDOWS XP** är krashfritt. Men är det bättre än **WINDOWS 98** och **WINDOWS 2000** för gamers? Vi skickar ned XP i laboratoriet för att ta reda på svaret:

Vilket operativsystem är SNABBAST?







För två månader hade vi ett större test av Windows XP och drog slutsatsen att det är stabilt och fungerar bra. Sedan dess har vi fått flera mail från läsare som fortfarande inte vet om de ska uppgradera till XP eller inte.

För att ta reda på hur XP klarar sig i jämförelse med de andra versionerna av Windows skickar vi därför ned Windows 98, 2000 och XP till laboratoriet och ger dem en omgång (vi har medvetet utelämnat Windows Me i denna artikel, eftersom det är nästan identiskt med Windows 98).

1. HUR MYCKET RAM?

För att testa betydelsen av mängden RAM mäter vi den tid det tar för varje operativsystem att ladda samma nivå i *Max Payne* (se diagram t h):

Win XP behöver 30 sek med 128 MB RAM och 15 sek med 256 MB.

Win 2000 behöver 30 sek med 128 MB, men 20 sek med 256 MB.

Win 98 klarar sig överraskande bra med 20 sekunder med 128 MB RAM.

Man får inte kortare laddningstider i *Max Payne* genom att gå från 256 till 512 MB RAM: Under XP fick vi en förbättring på en sekund genom att gå upp till 512 MB, men det gav ingen förbättring i 2000.

Uifrån dessa siffror och våra praktiska erfarenheter rekommenderar vi 128 MB RAM för Windows 98 och 256 MB för 2000 och XP.

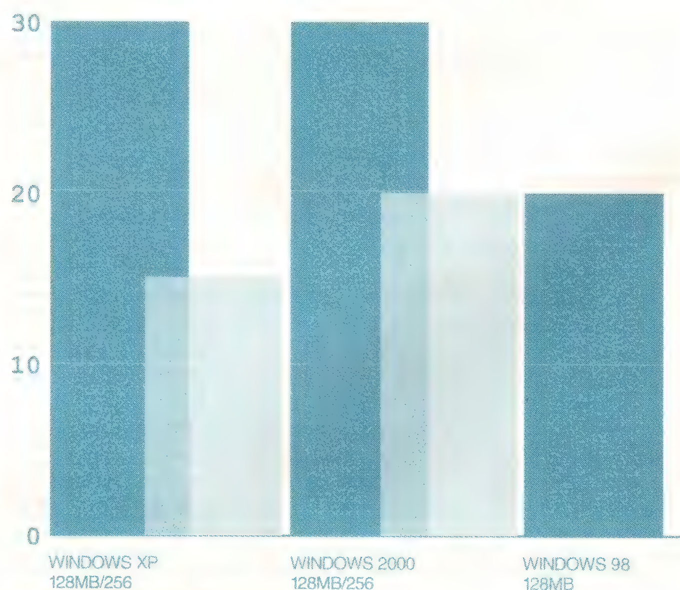
Det är kanske inga större förbättringar i laddningstider genom att gå till 512 MB i XP och 2000, men båda kan utnyttja det extra RAM-minnet i andra sammanhang.

2. VILKET SYSTEM ÄR SNABBAST FÖR SPEL?

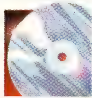
Det vigtigaste för alla gamers är att ha en snabb och stabil plattform för spel.

Vi testar de tre operativsystemens prestanda genom att mäta antal bilder per sekund i två spel: *Counter-Strike*, som körs via OpenGL-standarden och *Max Payne*, som är ett Direct3D-spel.

Windows 2000 vinner i



SÅ LÅNG TID TAR DET ATT LADDA MAX PAYNE Testet är utfört genom mätning av antalet sekunder varje operativsystem tar för att ladda samma nivå av *Max Payne*.



FINNS PÅ CD:N

Sandra 2002 finns på din incite-CD.

Counter-Strike med 67 bilder per sekund i en upplösning på 800 x 600 och 16-bitars färg, medan Windows 98 följer efter med 65 bilder per sekund. Windows XP hamnar på 64.

I praktiken kan ingen se någon skillnad på 67 och 64 FPS, så det är nästan dött lopp i den här grenen.

Resultatet är mer överraskande i *Max Payne*. I Win 98 kommer vi upp i 25 bilder per sekund (800 x 600 x 16), medan XP och 2000 båda ligger på 23 – vilket är nära smärtgränsen för att spelet ska köras utan att hacka.

Det är dock inte bara i spel som det är oväntade skillnader mellan de tre operativsystemen. På vår testmaskin har Windows 98 den snabbaste *harddisk data transfer rate* – en metod för att testa hur snabbt systemet kan läsa data från hårddisken. Windows 98 kommer in som vinnare med 12 MB per sekund, medan XP och 2000 båda ligger på 10 MB.

I benchmark-programmet Sandra 2002 är XP och 2000 däremot snabbast, medan 98 ligger lite efter (se rutan längst upp till höger).

Slutsats: Det är omöjligt att kora en vinnare och säga att något operativsystem är bättre för spel än de andra .

3. FUNGERAR MITT 3D-KORT UNDER XP SOM DET GÖR NU?

Ett nytt operativsystem har ofta problem med drivrutiner de första månaderna efter lanseringen, eftersom hardwaretillverkare, t ex av grafikkort, behöver tid på sig för att utveckla och optimera nya drivrutiner. Så var inte fallet med XP, som hade den fördelen att man i de flesta fallen bara kunde ta befintliga Windows 2000-drivrutiner och sedan modifiera dem.

Idag är i stort sett alla drivrutinsproblem i XP eliminerade och med uppdaterade drivrutiner får du inga problem med ditt nuvarande 3D-kort.

Det är dock värt att nämnas att om man kör *Counter-Strike* med ett Kyro-grafikkort på XP så körs det upp till 12 procent långsammare än om man har Windows 2000.

Under vårt test uppnådde ett Kyro 2-grafikkort 50 FPS i *Counter-Strike* på XP med en upplösning 800 x 600 och 16-bitars färg. Samma tal för Windows 2000 var överlägsna 61 FPS . Skillnaden mellan XP och 2000 är dock inte alls lika stor när det gäller Nvidia-kort.

Utifrån detta drar vi slutsatsen att det måste vara Kyro-kortets drivrutin och inte Windows XP som bär skulden till det nedslående resultatet för det populära Kyro-kortet.

4. JAG HATAR ATT UPPGRADERA OCH SKA BEHÅLLA WINDOWS 95. KAN DET ANVÄNDAS FÖR MODERN HARDWARE SOM T EX ETT PENTIUM 4-CHIP?

Det finns fortfarande de som klamrar sig fast vid Win 95 och vill behålla det som operativsystem i sina nya 2,0 GHz-datorer.

Ett Pentium 4-chip får Windows 95 att krascka så fort systemet startas (detsamma gäller för övrigt med den gamla AMD K6-2-processorn över 350 MHz). Orsaken är ett kommando (loop command), som Windows 95 använder för att identifiera alla enheter i datorn under starten. Pentium 4-chippet utför detta kommando för snabbt, vilket får Windows 95 att krascha.

Efter problemet blev känt gjorde Microsoft en patch. Denna skulle också fungera för Pentium 4-chippet.



VILKET WINDOWS ÄR SNABBAST?

TESTMASKIN:

PROCESSOR	INTEL PENTIUM III 750 MHz
MODERKORT	MSI BX-MASTER (INTELBX)
RAM	128 MB
GRAFIK	GEFORCE 256 DDR (DETONATOR 12.41)
LJUDKORT	ON BOARD (AC '97)
OPERATIVSYSTEM	WINDOWS 98 SE/2000/XP

BENCHMARK
RESULTAT

FÄRGER: 32 BIT | 16 BIT

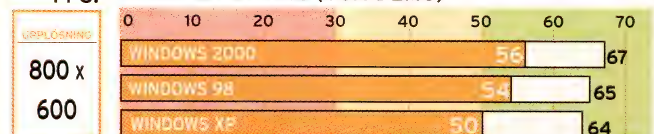
FPS: MAX PAYNE (VGA DEMO)

UPPLÖSNING 800 x 600



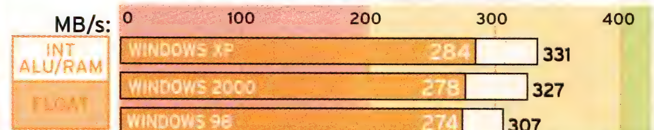
FPS: COUNTER-STRIKE (VGA DEMO)

UPPLÖSNING 800 x 600



SANDRA 2002 MEMORY BENCHMARK

MB/s: INT ALU/RAM | FLOAT

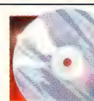


SLUTSATS: XP är bäst i benchmark-testet längst ned som mäter de "råa hästkrafterna." Den kan dock inte utnyttja försprånget när det gäller spel.



MAX PAYNE var ett av de spel vi använde för att testa Windows XP. I Direct3D-spel som detta är XP inte bättre än Win98/2000.

När vi ändå värmt upp våra labbkillar så fortsätter vi med att ge er ...



FINNS PÅ CD:N

IBS StartUp Editor finns på din incite-CD.

10 BRA TIPS

FÖR ATT FÅ DIN PC ATT KÖRAS PERFEKT

Efter det tuffa testet på föregående uppslag ska vi ned på jorden igen med 10 tips för hur du får ut mer av din dator och Windows i vardagen. Innan du skickar rasande mail till Brevlådan och klagar på att vi tipsar om Windows så vill vi betona att det är tips som gäller gamers ...

1. RAM HAR fallit våldsamt i pris det senaste året. På Internet kan du hitta 128 MB RAM för så lite som 400 kr, så en uppgradering är starkt rekommenderad.

Var dock uppmärksam på att det är overkill att installera 512 MB RAM i en PC med Windows 95 och 98, och vad värre är: Det får ofta systemet att krascha. Orsaken är att ett temporärt datalager (32 bit Vcache) som är inbyggt i Windows. Lagrets storlek fastställs varje gång systemet startas. Det har en begränsad kapacitet och när mängden RAM kommer upp till 512 MB eller mer blir lagret fullt, vilket gör Windows instabilt. Det finns en enkel lösning på problemet:

Klicka på Start - Kör, och skriv **sysedit** på kommandoraden. Sök upp system.ini-fönstret och skriv **MaxFileCache=512000** under Vcache. Spara ändringen och starta om datorn.

Nu kan din dator utnyttja det extra RAM-minnet.

2. ALL PC-UTRUSTNING som gamepads och skannrar kan idag anslutas till datorn via en USB-kabel. Ofta blir utrustningen dock bara identifierad av Windows som "USB HID" (Human Interface Device), eftersom Windows inte har information om just den pryl du ansluter. Om du har USB-problem så finns det ett litet trick: Sätt i Windows 98-CD:n och gå till mappen **tools/reskit/diagnose**. Öppna programmet **usbview.exe**. Nu kan du se information om utrustningen, vem som tillverkat den och andra data.

3. EN NY SKÄRM kan man nästan alltid ansluta till datorn utan problem. Windows standardskärmdrivrutin fungerar bra, men det betyder inte att det är en optimal lösning.

För att få optimal uppdateringshastighet ska du använda originaldrivrutinen. Installera den från CD:n som medföljde skärmen – om du inte fick någon sådan kan du downloada den från tillverkarens hemsida. Om du fortfarande är tveksam kan du avläsa typ och tillverkare på skärmens baksida och skriva in det i sökmaskinernas envåldshärskare **www.google.com** – så hittar du den. Spara drivrutinen i en mapp på datorn.

Högerklicka nu på skrivbordet och välj Egenskaper + Inställningar + Skärm + Uppdatera drivrutin. Klicka dig fram till den nya drivrutinen och starta om datorn.

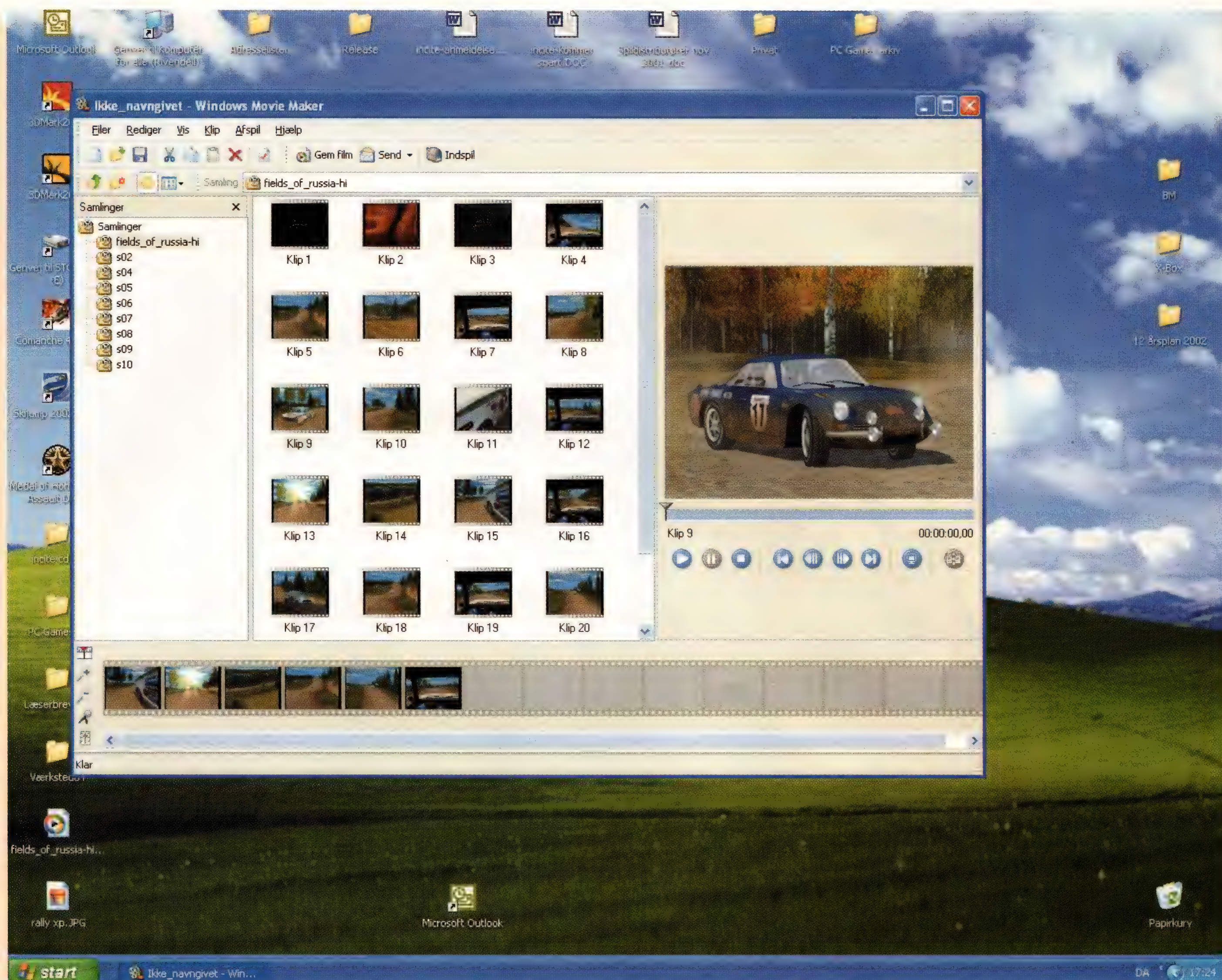
4. SKÄRMENS ljusstyrka är det inte många som pillar på, eftersom man vänjer sig vid standardinställningen. För att ta reda på korrekt ljusstyrka behöver du en svart bakgrund. Skapa en i ett bildbehandlingsprogram och lägg in den som wallpaper.

Ställ nu in kontrasten på 0 och öka ljusstyrkan (*brightness* på engelska), så mycket du kan utan att skärmen blir grå. Öka nu långsamt kontrasten tills du når önskad ljudsstyrka.

5. MAGNETISM är inget bra för skärmen. Även om en skärm är inställd på 85 Hz, dvs en hög uppdateringsfrekvens så kan man trots detta råka ut för att skärmen börjar flimra. Datorskärmar är i regel avskärmade mot magnetiska påverkningar utifrån, men det är inte alltid tillräckligt.

Elektronisk utrustning som placeras nära skärmen kan skapa magnetiska fält som stör uppbyggnaden av pixels och förvränger färgerna. Syndaren är ofta att högtalarna placeras för nära.

Tro inte på garantier som "våra skärmar är 100 % skyddade mot magnetism." Placera högtalare och annan



WINDOWS MOVIE MAKER En av nyheterna i Windows XP är programmet Movie Maker, där man kan klippa ihop film och video. Det fungerar dessutom helt felfritt.

elektronisk utrustning minst en meter från skärmen.

6. DVD-ENHETER börjar så småningom avlösa CD-enheter som standard på nya datorer. Idag sitter det en DVD-spelare i nästan hälften av alla nya datorer som säljs. Om du har en sådan kan du se på DVD-filmer på datorn, men det kräver att du har ett DVD-uppspelningsprogram. Det kan kosta uppåt 4-500 kronor, men det finns utmärkta uppspelningsprogram på Internet som är helt gratis.

Om du vill se DVD-film i Windows Media Player (enbart version 6.x) installerar du först en demoversion av WinDVD (finns bl a på **www.fileplanet.com**).

Klicka på Start - Kör och skriv sedan **regedit.exe** på kommandoraden och sök upp raden HKEY_Current_User\Software\Microsoft\MediaPlayer\Player\Settings.

Högerklicka och skapa en ny character string med namnet **EnableDVDUI**. Välj YES och starta om datorn.

Under File finns det nu en "Open DVD"-funktion i Media Player och du kan se DVD-filmer på PC:n.

7. WINDOWS HAR en tråkig tendens att bli långsammare och långsammare eftersom alla möjliga program fyller upp hårddisken och efterlämnar dataavfall. Det låter kanske lite strängt, men ändå: Använd alltid Lägg till/ta bort program-funktionen i Kontrollpanelen för att ta bort program. Om det t ex finns program som du inte har rört på flera månader så kasta ut dem. Bort med skräpet.

8. WINDOWS HAR också en tråkig tendens att ha en massa onödiga program körande i bakgrunden. De startas tillsammans med Windows och tar krafter från processorn, vilket inte är bra om du mest använder datorn för spel.

Vi rekommenderar att du använder en start up-editor, ett litet program som gör det möjligt att se exakt vilka program som körs i bakgrunden – och ta bort dem.

Ett bra program är IBS StartUp Editor, som ligger på månadens CD. Den befriar dig från överflödiga program.

9. OM DIN PC körs långsammare än en 80 år gammal sköldpadda finns det tre saker du kan göra:

1. Köp en ny dator.
2. Installera om Windows.
3. Formatera om hårddisken.

Ettan hjälper inte mycket så vi nöjer oss med de två sista:

Att installera om Windows löser ofta många problem. Inget av dina gamla program försvinner när du installerar om Windows, så du förlorar inte adresslistan i Outlook, e-post, lösenord, drivrutiner osv. Sätt i Windows-CD:n och välj "Installera om Windows". Det tar mellan 30 och 60 minuter och löser ofta typiska problem som att Windows inte stängs av ordentligt osv.

10. FORMATERING av hårddisken betyder att alla data raderas. Man kan inte ångra det när rensningsprocessen väl har startat, men i gengäld kommer datorn sedan att kännas lika snabb som den gjorde när du fick hem den.

Börja med att spara allt som du vill ha kvar – bilder, filmer, privata filer, adresslistan i Outlook, e-post, gamla bokmärken i Explorer osv. Spara dem genom att bränna en CD eller låna en mobil hårddisk.

Klicka sedan på Start - Kör och skriv de magiska orden: **format c:**

Lycka till!

Normalt sett skriver vi aldrig om konsoler, men det nummer av incite som du håller i handen just nu utkommer precis samma dag som Xbox, så vi gör **ETT UNDANTAG**. På de närmsta 12 sidorna berättar vi allt du behöver veta om underverket

X-FILERNA

14 FRÅGOR OCH SVAR OM XBOX

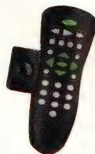
1. VAD ÄR XBOX?
Xbox är en ny spelkonsol producerad av Microsoft. Den är byggd av delar från bland annat Intel (processor) och Nvidia (grafikchip).

2. VAD KOSTAR DEN?
Riktpriset i Sverige är ca 4500 kr. I det ingår en Xbox-konsol, en gamepad, kablar, en handbok och en demo-CD.

3. KAN JAG SURFA PÅ INTERNET MED XBOX?
Nej. Xbox är främst till för att spela på, och det finns inga aktuella planer på att göra tangentbord eller mus.

4. KAN JAG SPELA PC-SPEL PÅ XBOX?
Nej, och inte tvärt om heller.

5. KAN JAG SE DVD-FILM PÅ XBOX?
Ja, men bara om du köper ett extra DVD-paket med trådlös fjärrkontroll för ca 400 kr

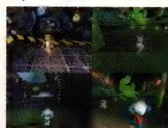


6. KOMMER XBOX ATT VINNA KONSOLKRIGET?
Den har i alla fall bra kort på handen med sin kraftfulla hardware, släktskap med PC och Microsoft i ryggen. Men kommer den att slå PlayStation 2? Knappast under de första åren.

7. ÄR XBOX BÄTTRE ÄN PLAYSTATION 2 OCH GAMECUBE?
Den är bättre vad avser maskinkraft, eftersom den kan köra spel i högre upplösning och med många fler detaljer. Grafik är dock inte allt, till exempel har Sony enorm framgång med den processorsvaga PlayStation 2, eftersom det helt enkelt finns bra spel till konsolen. Det är en fråga om smak – inte om teknik.

8. VARFÖR FINNS DET EN HÅRDDISK I XBOX?
Xbox har en 8 GB hårddisk som standard. Det betyder att 1: Det finns plats för ett närmast oändligt antal sparade spel (saved games). 2. Xbox laddar spel snabbare än till exempel PlayStation 2 – det går snabbare att läsa data från en hårddisk än från en CD. 3. I vissa Xbox-spel kan man lägga till sin egen bakgrundsmusik – musiken sparas på hårddisken. 4. Hårddisken gör det möjligt att uppdatera spel, till exempel med nya levels.

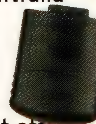
9. KAN MAN SPELA FLERA PÅ EN XBOX?
Ja. Upp till fyra kontroller kan kopplas till samma Xbox, så att man till exempel kan spela racingspel fyra personer mot varandra på samma skärm. Varje spelare får då en fjärdedel av skärmen.



10. HUR ÄR DET MED NÄTVERK OCH ONLINE-SPEL?
Xbox stöder både och.
NÄTVERK: Upp till fyra Xbox kan kopplas samman i nätverk, så att upp till 16 spelare kan delta i samma spel.
ONLINE: I framtiden kommer det att vara möjligt att spela online med Xbox via en bredbandsförbindelse. Xbox onlineservrar ska enligt planerna vara klar senare under året.

11. VILKEN PROCESSOR SITTER I XBOX?
En 733 MHz-processor, som är utvecklad av Intel speciellt till Xbox.

12. VILKET GRAFIKKORT?
Nvidia har utvecklat ett grafikchip speciellt för Xbox. Det 233 MHz starka chippet bygger på GeForce3-teknologi, och det är det kraftfullaste i någon konsol. Det klarar av att skapa effekter som full-scene anti-aliasing, fyra simultana texturer per objekt, dimma, environment mapping, pixel & texel shaders, bump mapping och real time-lighting med en skärmupplösning på upp till 1920 x 1080 (det sistnämnda kan bara utnyttjas fullt ut på kraftfulla digitala TV-apparater).



13. VAD ÄR ETT MINNESKORT?
Ett minneskort är en liten flyttbar hårddisk, som gör det möjligt att flytta data från en Xbox till en annan. Kan köpas som extrautrustning.

14. KAN JAG SPELA PÅ EN VANLIG TV?
Ja. Xbox stöder dessutom HDTV – det kräver dock ett speciellt kabelpaket, som kan köpas som extrautrustning.



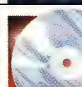
■ Producent: **Bungie Studios** ■ Utgivare: **Microsoft, 08-752 56 00** ■ Pris: **ca 699 kr** ■ **http://www.microsoft.com/games/halo**

HALO

GENRE Action

Vi har sett fram emot Halo länge, och när det nu kommer så är det till att börja med på Xbox. **Men kan man spela FPS utan mus och tangentbord?**





FINNS PÅ CD:N En trailer för Halo finns på *incite*-CD:n.

SMARTA SOLDATER Dina medsoldater är kloka nog att vara människostyrda.

PC:n har hela tiden varit det självklara valet för Halo, ända tills Xbox kom på tal vill säga. Men ska vi verkligen överge våra kära spelverktyg för en gamepad?

Av Nicklas Mether

Mänskligheten är på väg att gå under och DU är deras sista hopp. I rollen som Master Chief och ensam kvarvarande supersoldat är du nämligen den ende som kan sätta stopp för Covenants, en elak rymdras som redan utplånat de flesta människorna. Det är med dessa förutsättningar du ger dig i kast med Halo, ett episkt actionäventyr som bjuder på över 15 timmars varierande gameplay.

Mix av taktik och action

Trots din status som supersoldat är du inte helt övermänsklig. Till skillnad från många andra FPS spel kan du här nämligen bara bära två olika vapen åt gången, vilket kan tyckas väldigt lite. Resultatet är dock gott, för även om det så klart erbjuds intensiv action så är omväxlingen med strategiskt tänkande välkommen. Vapen och ammunition från stupade kamrater ligger här och där, bl a i form av hagel-, sniper- och raketgevär, och dessutom går det bra att stjäla fiendens vapen. Så nog finns det variation i arsenalen. Det taktiska kräver val om rätt vapen för rätt situation, möjligheten att döda fiender ljudlöst genom att slå ner dem, låta din energisköld läka genom att backa undan samt utnyttjandet av dina medsoldater.

Intelligenta soldater

Just dina medsoldaters intelligens betyder mycket, faktiskt är de så smarta att man stundtals tror att de är kontrollerade av människor. Ibland blir det till och med så att man själv agerar något av statist medan dina kamrater rycker fram och utrotar rymdvarelser. Något man dock till viss del saknar är kommunikationen med dessa, för även om de kan gorma åt dig kan du inte säga ett knyst tillbaka. Intelligensen går igen hos dina fiender, som larmar sina vänner när du attackerar, tar skydd bakom objekt och gör vilda attacker när hälsan är svag.

Som en extra bonus kan du dessutom uppleva hela spelet med en kamrat, så kallat Co-Op. Har man fler i soffan finns också en rejäl multiplayerdel, som dock inte riktigt kommer till sin rätt vid ett fåtal spelande.

Överlägset audiovisuellt

Grafiskt sett är spelet det bästa Xbox har att visa upp så här långt, och även en kraftig PC skulle få jobba på högvarv. Inom alla områden på den grafiska sidan ligger spelet i topp, allt från otroligt detaljerade texturer till maffiga explosioner. Att Bungie vet vad dom gör rent tekniskt bevisas också igenom avsaknaden av laddningstider, allting

STATISTIK

Halo's multiplayer möjligheter är många, och likaså kan antalet spelande vara.

- Spela upp till fyra stycken via split-screen.
- Koppla samman 4 Xbox och kämpa 16 spelare på samma bana.

SNABB DÖD Plasmagranater fastnar på fienden med rätt sikte, bra mot starka busar.

COVENANT De kryp du ska pumpa fulla av bly.

MASTER CHIEF Supersoldat vars skepnad du iklär dig under spelet.

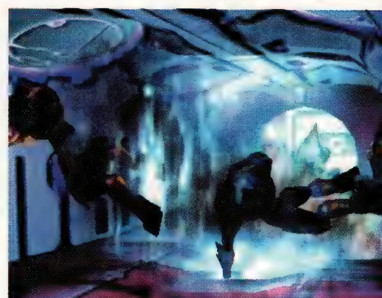




VACKRA EXPLOSIONER Alla spelets effekter är av yppersta grafiska klass.



STEALTH TAKTIK För att undvika att varna alla andra kan man klubba ner fienden ljudlöst.



KABOOM! Granater är ett effektivt vapen mot rymdvarelser i flock.



VILA FÖTTERNA Orkar du inte gå finns chansen att köra allehanda fordon.



ANSIKTE MOT ANSIKTE När fienden är nära att mista livet gör de ofta en sista desperat kamikaze-attack för att skada dig.

streamas nämligen fram under tiden man spelar, något som inte vore möjligt utan hårddisken.

En sak som dock kommer att ge frågetecken är spelets frame rate, som ligger på konstanta 30 fps. Rena skämtet kan man tycka, men även om det till en början kan tyckas trögt vänjer man sig även vid detta efterhand. Fördelen är att frameraten verkligen är stabil.

Musik och ljud ackompanjerar hela tiden händelserna på skärmen, och den dynamiska ljud-sättningen gör att musiktempot ökar hand i hand med spänningen. Allt verkar i en välfungerande symbios som ger just det episka intryck som sätter pricken över i:et.

Faktiskt är spelet så medryckande att du efter en tid glömmer bort att det är en gamepad du spelar med.

FPS med gamepad?

Det som säkerligen får många vana PC spelare att tveka är det faktum att man bara kan styra spelet med gamepad. För alla som har kombinationen tangentbord och mus inpräntad i skallen kommer det ta en bra stund innan man vänjer sig vid styrningen, men kontrollen är ändå för konsol sett lysande. Med den vänstra analoga spaken rör du dig framåt och bakåt, med den högra tittar du runtomkring. Faktiskt är spelet så medryckande att du efter en tid glömmer bort att det är en gamepad du spelar med.

Komplett action

Halo ett nästintill fulländat actionspel. Variationen i gameplayet i kombination med en finputsad grafisk yta och imponerande ljud gör det till en komplett titel. Nu saknar vi bara en PC version så multiplayer kommer till sin rätt!

DOMEN

BETYG **9**

Kommer man bara över att man måste spela med gamepad har man ett av tidernas bästa actionspel att bita i.

■ Producent: **Remedy Entertainment** ■ Utgivare: **KE Media, 08-445 50 50** ■ Pris: **ca 699 kr** ■ **http://www.maxpayne.com**

MAX PAYNE

GENRE **Action**

Max Payne är utan tvivel en av de coolaste action spelhjältar vi skådat. Och han håller precis samma form på Xbox.



BULLET TIME Slowmotion effekten är lika imponerande på Xbox.



SVETTIGT? Det går hett till när Max är i farten med sin tunga arsenal.



SKJUTA FÖRST, FRÅGA SEN Med två Uzi's i nävarna blir det allt som oftast resultatet.

STATISTIK

Max Payne är ett actionspel med massor av spektakulära skottdueller i slowmotion och serietidningsliknande sekvenser.

- 23 kapitel
- 15 vapen
- Tyvärr alldeles för snabbt avklarat.

Max Payne var en av fjolårets mest nyskapande titlar på PC, även om det nu inte var felfritt. Xbox versionen är en trogen kopia av originalet, och således ett perfekt tillfälle för den som ännu inte upplevt denna milstolpe i spelhistorien.

Av Nicklas Mether

Max Payne är precis lika rå som senast när han ger sig ut på New Yorks kalla vintergator, för att hämnas på sin familjs död. Storyn kan ni säkert redan (se nr 10/01), och allt annat är faktiskt också sig likt. Max Payne på Xbox är nämligen troget originalet på så gott som alla punkter, inte minst på en återigen lika glimrande grafisk sida.

Smidigare rörelser

Den stora skillnaden återfinns istället i sättet vi styr Max på, då mus och tangentbord bytts ut mot gamepad. Man vänjer sig dock snabbt vid kontrollen, som till och med i vissa avseenden övergår PC:n. Rörelserna med den fortfarande lika imponerande "bullettime-effekten" blir nämligen ännu smidigare med den analoga spaken. Siktet fungerar också väl igenom auto-aim.

Men samtidigt som Max Payne till viss del var revolutionerande när det en gång släpptes, så är även spelets nackdelar kvar. Man spelar snabbt igenom det, särskilt om man klarat PC versionen. Dessutom laddar spelet mer än tidigare, vilket bitvis är frustrerande. Vapenbytena är lite mer omständliga, i brist på fler knappar.

På det hela taget är dock Max Payne fortfarande riktigt bra.

DOMEN

BETYG **7**

Solid actionunderhållning för den som ännu inte upplevt Max Payne. Har man det behöver man dock inte besvära sig.

■ Producent: **Bizarre Creations** ■ Utgivare: **Microsoft, 08-752 56 00** ■ Pris: **699 kr** ■ **http://www.microsoft.com/games/projectgotham**



EXKLUSIVA BILAR Project Gotham är fyllt till bredden av blixtsnabba kärror.

PROJECT GOTHAM RACING

GENRE **Racing**

Sätt dig bakom ratten och susa fram genom världsstäder som **New York och Tokyo**.

STATISTIK

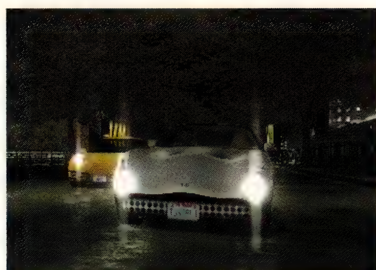
Project Gotham Racing låter dig köra totalt 29 olika bilar, bl.a.:

- Ferrari F50
- Ferrari F355
- Ferrari 360
- Porsche 911
- Porsche GT2
- Corvette Z06
- TVR Tuscan
- VW Beetle
- Audi TT
- Mini Cooper
- Ford Focus
- Toyota MR2
- Aston Martin

Racingfans på PC har suktat länge efter Gran Turismo på PlayStation, och har nu ännu mer att vara avundsjuka på.

Av Nicklas Mether

Project Gotham Racing är ett riktigt bra bilspel, som med sina variationsrika spelalternativ roar på flera olika sätt. I Arcade Race måste man ratta bilen precist, ju snyggare du kör desto mer poäng får du nämligen. Kudos Challenge kräver att du klarar ett antal olika utmaningar, allt från att köra om ett visst antal bilar till att köra så fort som möjligt. Uppfyller du målen belönas du givetvis också, fler bilar och banor låses upp. Hela paketet framförs i en läcker mix av grafik och ljud, med blänkande bilar som dessutom kan krockas sönder och samman. Man susar fram genom fyra världsstäders autentiskt avbildade gator. New York, San Francisco, Tokyo och London har alla massvis med olika bansträckningar, det sägs att det finns runt 200 olika banor. En bit in i spelet blir dock Kudos-jakten frustrerande, då man måste ta sig runt banan perfekt samtidigt som felmarginalerna är minimala. Det problemet hittar man dock inte i multiplayer, som bjuder på buskul racing, trots att man inte har mycket av skärmen att se på.



INGA REPOR Kudos systemet kräver exakt körning, och straffar den som bara vill knuffa ut den andre.

DOMEN

BETYG 8

Hög fartkänsla uppbackat av en imponerande grafik och intensiva musikspår resulterar i ett riktigt underhållande bilspel.

■ Producent: **Blitz Games**
■ Utgivare: **Microsoft, 08-752 56 00**
■ Pris: **699 kr**
■ **http://www.microsoft.com/games/fuzionfrenzy**

FUZION FRENZY

GENRE **Familj**

Xbox lanseringens utan tvivel mest prisvärda titel, i alla fall om man räknar antal spel för pengarna. Fuzion Frenzy bjuder nämligen på 45 minispel, dock av varierande kvalitet.

Av Nicklas Mether

Så kallade partytitlar eller familjespel hör inte till vardagen på PC, men med en naturlig möjlighet för fyra på Xbox är det ett självklart val. De olika minispelen går ut på allt från att samla in mest prylar till att komma först i mål eller knuffa varandra av banan, och allting sker på samma skärm i en inte särskilt märkvärdig grafik. Men här fokuseras inte på ögongodis, utan underhållning när soffan är fullsatt. I den formen fungerar det väl, som ensam spelare blir utmaningen mindre lockande, helt enkelt på grund av att spelen inte håller i längden.



GLADIATORERNA? Vissa av minispelen ser nästan ut att vara hämtade från TV programmet.

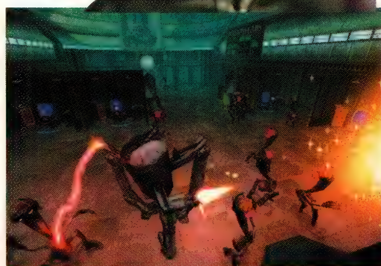
DOMEN

BETYG 5

Vissa minispel är riktigt underhållande, men likväl blir det enformigt överlag.

■ Producent: **Oddworld** ■ Utgivare: **Microsoft, 08-752 56 00**
■ Pris: **699 kr** ■ **http://www.microsoft.com/games/oddworld**





ROBOTATTACK För många fiender att klara på egen hand – roboten kommer väl till pass.

ODDWORLD: Munch's Odysse

GENRE **Plattform /Äventyr**

Ett **märkligt äventyr** med sköna karaktärer

Abe och Munch spelar huvudrollerna i ett sällan skådat humoristiskt äventyr, som kommer kräva mycket tänkande av din hjärna.

Av Nicklas Mether

Abe och Munch är bägge två några av de sista överlevande i respektive ras, och det är deras uppgift att se till att de inte dör ut helt och hållet. På en resa igenom det märkliga landet Oddworld måste de bägge karaktärerna samarbeta och utnyttja sina unika egenskaper till att hjälpa varandra. Abe tål inte vatten, medan Munch trivs som fisken där. I gengäld är han långsam på land, där istället Abe kommer till sin rätt. Så ser det ut under många och långa banor, och även om det stundtals blir aningen enformigt så finns hela tiden variationen där tack vare att karaktärerna är så olika. En ytterst charmant titel som utnyttjar en hel del av Xbox's grafiska kapacitet, även om det mesta av humorn återspeglas genom ljudet.

DOMEN

BETYG

Ett av tidernas underligaste plattformsspel, men samtidigt ett av de mest roande också. Charmigt värre.

8

■ Producent: **Microsoft** ■ Utgivare: **Microsoft, 08-752 56 00**
■ Pris: **699 kr** ■ **http://www.microsoft.com/games/amped**

AMPED: FREESTYLE SNOWBORDING

GENRE **Sport**



BRANT INLÄRNINGSKURVA Amped är riktigt knepigt i början, men ger man inte upp så kommer belöningen snart.

Med en snöfattig vinter får vi susa ner för backarna på andra sätt istället. Amped är det första alternativet på Xbox.

Av Nicklas Mether

Amped är ett innehållsrikt snowboardspel som med sin sköna inramning bestående av medryckande musik och inbjudande miljöer bara gör att man vill ha mer. Karriärläget låter dig utveckla en egen åkare och klättra på världsrankingen genom att klara allehanda utmaningar på olika skidorter. Lär dig trick av Pro'n, skaffa sponsorer och sätt nya rekord.

Många kan nog avskräckas från start, då det är minst lika svårt som att åka på riktigt, men ger man inte upp blir det bara roligare och roligare allt eftersom. Ett välfungerande koncept som håller en fången länge.

DOMEN

BETYG

En solid snowboardtitel, som dock inte utmärker sig något speciellt för att klättra högre upp på betygsskalan.

7

X news

■ Medal of Honor
EA har förnekat ryktena och bekräftat att Medal of Honor: Allied Assault definitivt är på väg till Xbox. Mer specifikationer än så har man dock inte för tillfället.

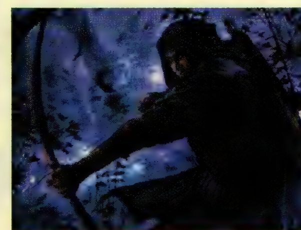




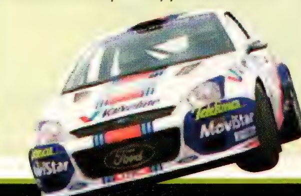
■ Commandos 2
Eidos har bekräftat att det framgångsrika PC spelet Commandos 2: Men of Courage är på väg till Xbox. Kopian kommer innehålla allehanda förbättringar anpassade för maskinens hårdvara, speciellt märkbart i kontrollerna för att styra karaktärerna. Man lämnar nämligen det "klicka och gå hit" system vi vant oss vid i PC originalet, och redan där återfinns alltså lite nytänkande.



■ Thief III
Thief III är en annan titel på väg till Xbox. Det hela utspelas i första persons läge med tonvikt på stealth och smygande istället för intensiv action.



■ Colin McRae Rally 3
Den framgångsrika Colin McRae-serien som sålt i mer än fyra miljoner exemplar på PC och PlayStation är nu på väg i en ny version. En av de titlar som vi på Incite PC Games ser fram emot allra mest under det kommande året. 40 man jobbar på titeln som dyker upp senare i år.



■ Producent: **Digital Illusions** ■ Utgivare: **Microsoft, 08-752 56 00** ■ Pris: **699 kr** ■ **http://www.xbox.com/rallisportchallenge**

SVENSKT RALLY

GENRE Racing

Digital Illusions gjorde sig ett namn på flipperspel, men har på senare år behållt det goda ryktet tack vare sina racingspel. Nu kommer ännu ett!

Av Nicklas Mether



Efter att ha upplevt spel som Motorhead, Rally Masters och STCC vill man bara ha mer. Det får vi också, då DICE levererar nästa generations rallyspel, en potentiell utmanare till Colin McRae serien.

RalliSport Challenge är exklusivt utvecklat för Xbox, och kan därmed utnyttja maskinens krafter fullt ut. Framförallt är det spelets höga fartkänsla som lockar, givetvis i kombination med välgjord grafik och otaliga spelvarianter. Vi hittar bl.a. intuitiva inslag som isracing och bergsklättring som skiljer det från mängden.

Om DICE klarar av den tuffa uppgiften, att konkurrera ut Codemasters från rallytronen, lär vi dock inte få veta helt och hållet förrän Colin McRae's tredje version kommer. Men otvivelaktigt ser spelet riktigt lovande ut.

RALLISPORT CHALLENGE Kan ett svenskt rallyspel sätta stopp för Colin McRae's dominans i genren?

■ Producent: **Bunkasha Publishing** ■ Utgivare: **PAN Interactive, 08-597 962 50**
■ Pris: **ca 699 kr** ■ **http://www.gowreckless.com**

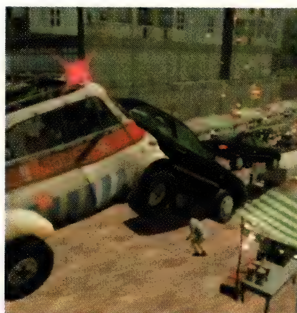
KRASCHA I HONG KONG

GENRE Racing

Intensiv uppdragsbaserad bilkörning.

Av Nicklas Mether

Wreckless går i all sin enkelhet ut på att sätta stopp för maffian. Som polis har du fritt fram på gatorna, vilket resulterar i vilda jakter på busarna. Det mesta är dessutom förstörbart, vilket gör att du kan njuta resultaten av din galna framfart.



WRECKLESS Kör lika vårdslöst som spelets titel antyder.

■ Producent: **Tecmo**
■ Utgivare: **Microsoft, 08-752 5600**
■ Pris: **ca 699 kr**
■ **http://www.xbox.com/doa3**



DEAD OR ALIVE 3 Tecmos framgånsrika fightingspel ser bättre ut än någonsin.

KICK IT!

GENRE Fighting

Fightingspel hör hemma på konsol, och det kommande året har fansen av genren mycket att vänta.

Av Nicklas Mether

Dead or Alive 3 är en av de titlar som ska roa fightingsugna. Nya kreativa sparkar och slag utdelas i vackrare miljöer än någonsin tidigare, där både gamla och nya kämpar utdelar stryk.

■ Producent: **LucasArts** ■ Utgivare: **PAN Interactive, 08-597 962 50**
■ Pris: **ca 699 kr** ■ **http://www.lucasarts.com/products/obiwan**



STAR WARS: OBI-WAN Kyla Katarn hugger vilt.

FÖR BRA FÖR PC?

GENRE Action

Obi-Wan utvecklades först för PC, men bytte till Xbox då PC'n sades vara för klen!

Av Nicklas Mether

Förväntningarna på det nya Star Wars spelet är höga med tanke på nämnda förutsättning, och faktiskt så verkar Obi-Wan bli den starka Star Wars titel vi längtat efter. Slå dig fram igenom 15 banor och upplev det berömda universumet från ännu en synvinkel. Ljussabeln är denna gång ditt främsta vapen.

■ Producent: **Yager Development** ■ Utgivare: **THQ** ■ Datum: **Hösten 2002** ■ **www.yager-game.com**

TEKNIKEN BAKOM YAGER

GENRE **Action**

En av de **MEST INTRESSANTA** kommande titlarna för Xbox och PC – flight combat-spelet **YAGER** – blir ett av de hittills mest avancerade spelen på någon plattform



RÖK, DIMMA OCH REFLEKTIONER **1.** Flygplan och fartyg är uppbyggda av upp till 30 000 polygoner, och både texturer och landskap är skapade i högupplöst grafik. **2.** En nyutvecklad metod för att skapa texturer i landskap gör det möjligt att undvika att man känner igen samma ytor hela tiden. **3.** PC-versionen av *Yager* kräver ett 3D-kort med stöd för hardware T&L-teknologin. Detta för att kunna hantera spelets antal polygoner som närmar sig 100 000 per bild. **4.** Himlen är av fotorealistisk kvalitet på alla nivåer – återigen en funktion som ställer höga maskinkrav på PC-versionen av spelet.

Alla spel för PC och Xbox programmeras i DirectX-standarden, vilket är en stor fördel när man ska konvertera ett spel mellan de två plattformarna. Vi har talat med en av programmerarna bakom det tyskproducerade flight combat-spelet *Yager* för att ta reda på vad familjeanknytningen mellan de två plattformarna betyder för utvecklingen av nya spel.

Philip Schellbach från Yager Development är specialist på DirectX8-grafik och arbetar nu på Xbox-versionen av *Yager*. "För mig som programmerare är den största skillnaden mellan PC och Xbox att Xboxens hardware-konfiguration är fast, medan PC:n finns i ett oändligt antal variationer som hela tiden ändras och uppdateras."

"Trots att ett spel för Xbox och PC har sin utgångspunkt i samma programmeringsspråk så är det inte mycket som är likt när de två versionerna är färdiga. Man kan säga att DirectX för Xbox bara lägger ett tunt lager software ovanpå dess hardware – det betyder att data går nästan direkt från spelets CD till Xboxens hardware och därför kan man optimera spel direkt för Xbox. Detsamma gäller inte på PC, där informationen först ska passera diverse drivrutiner och program, som t ex Windows. Det kommer hela tiden nya versioner av drivrutiner och program för PC så därför kan man inte ta en bestämd dator och utveckla spel just för den."

"De kommande åren kommer vi därför att få bättre och bättre spel för Xbox, eftersom programmerarna får mer erfarenhet av att skriva spel direkt för Xboxens grafikchip – vi kommer också att få bättre PC-spel, men de kräver att du uppgraderar PC:n med minne och bättre 3D-kort," förklarar Stellbach.

Var ser spelet bäst ut?

Blir *Yager* snyggast på Xbox eller PC?

"Det beror helt på vilket grafikkort som sitter i din PC. Den grafiska motorn i Yager är designad för att utnyttja DirectX8-effekter som reflection & environment mapping och point sprites, som gör det möjligt att visa ett mycket högt antal partiklar och skapa vädereffekter som snö och regn – det är möjligt eftersom grafiken i Xbox är baserat på det kraftfulla GeForce3-kortet. För att skapa dessa effekter på PC måste hardware T&L-teknologin (transform & lighting) användas och PC-versionen kräver att ditt grafikkort har stöd för detta. Men då kommer spelet i gengäld att se ännu bättre ut än på Xboxen!"

X news

■ Mike Tyson Heavyweight Boxing

Mannen som på senare tid mest gjort sig känd för att bita folk får nu sitt eget Xbox spel. Välj mellan tredje och förstapersons vinkel, skapa upp till fyra olika boxare, alla med sina unika egenskaper inklusive röst, olika hån av motståndaren och knockout slag. Ge dig sedan ut i jakten på mästerskapsbältet, där Tyson själv såklart väntar i finalkampen. Frågan är bara om man själv har möjligheten att ta en tugga?



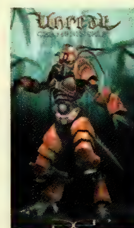
■ Circus Maximus

Ett spel som bjuder på en minst sagt annorlunda racing/fighting upplevelse, där händelserna utspelas på häst och vagn under romartiden. Detaljerad grafik, solitt singleplayer och engagerande multiplayer låter lovande, liksom de fyra spelalternativen: circus, empire, tournament och academy.



■ Unreal Championship

Digital Extremes jobbar nu som bäst på den Xbox exklusiva titeln Unreal Championship. Vi känner igen en del från de tidigare Unreal spelen, men med nya karaktärer, vapen och bäst av allt - fordon - har vi ändå mycket nytt att se fram emot. Karaktärerna består t.ex. av ännu flera polygoner, besitter high-res texturer med individuella animationer och har också en mer informativ bakgrund. Dessutom kommer du kunna fragga dig fram igenom minst 30 nya högdetaljerade inom- och utomhusmiljöer. Unreal Championship kommer dock dröja tills Xbox's onlinenätverk kommit igång. Å andra sidan lär det väl vara värt väntan, för en bättre starttitel går väl knappast att få?



■ Produkt: **Ferrari 360 Modena** ■ Producent: **Thrustmaster** ■ Pris: **Cirka 1 800 kr** ■ Info: **Guillemot Nordic, 08-564 351 40**

EN GAMMAL **BEKANT**

360 Modena är en solid och välfungerande ratt, som dock har **TVÅ SMÄRRE PROBLEM**



PC-VERSIONEN AV FERRARI-RATTEN har, sedan den kom ut, varit bland de yppersta till just den plattformen, och även om det ännu inte finns mycket att jämföra med törs vi påstå att den kommer att tillhöra de bättre även till Xbox.

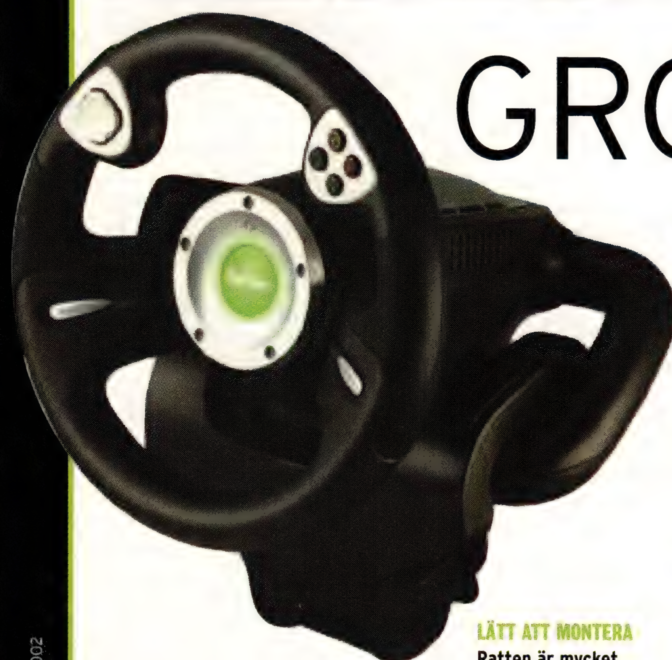
360 Modena är en kopia av den ratt som sitter i den riktiga Ferrari 360 Modena. Kopplingen är ordnad på samma sätt som i en F1-bil, det vill säga med paddlar bakom ratten som är enkla att komma åt i skarpa svängar. Framtill på ratten sitter åtta programmerbara knappar, och på de ställen baktill där man normalt håller fingrarna när man kör sitter ytterligare två knappar, som kan användas för att justera kameran under körningen. Modena har trots alla sina starka sidor två problem som kan störa körningen. Som vi nämnde när vi recenserade PC-versionen är pedalerna inte tunga nog, vilket får dem att glida en smula vid varje hård inbromsning eller acceleration man genomför. Samtidigt verkar ratten (i förhållande till Saitek-ratten här under) en smula nervös. Man måste arbeta med mycket små rörelser, annars kommer bilen att sladda ut rejält med bakänden. Men att ratten ger en bättre spelupplevelse än en gamepad är det ingen tvekan om.

EN KOPIA AV VERKLIGHETEN
360 Modena är en kopia av den ratt som sitter i en Ferrari 360 Modena.

Ferrari-rattarna har alltid varit bäst på marknaden och så även denna. Betyget dras dock ned av två små problem. **7**

■ Produkt: **Adrenalin Wheel** ■ Producent: **Saitek** ■ Pris: **ca 600 kronor** ■ Info: **Mästarting, 0155-29 22 80**

GROOVY **RATT**



Adrenalin Wheel från Saitek andas **KVALITET** rakt igenom

LÄTT ATT MONTERA
Ratten är mycket enkel att montera, med en bygel som läggs över rattens bottenplatta och spänns åt.

ADRENALIN-RATTEN från Saitek har inte någon kusin till PC, den är framtagen speciellt för Xbox, och dessutom mycket välgjord. Den andas kvalitet i alla detaljer, allt från material, knappar och fästanordningen till hur den uppför sig i själva spelet.

Adrenalin Wheel har sex knappar fram och två baktill som alla sitter bra för fingrarna, oavsett om de ska användas med tumme eller pekfinger. Installering och fastsättning har en tydlig "konsolprägel", det tar fem minuter från det att man öppnat förpackningen tills man börjat spela, det finns inga skruvar och muttrar som man måste pilla med, det hela är mycket lätt att använda.

Pedalerna är också fint designade. Framför pedalerna snäpps en fotplatta på plats, så att man inte blir överansträngd i fötterna och som gör hela pedalanordningen längre och stabilare.

Ratten är dessutom klädd med gummi på de områden där man lägger händerna när man spelar, vilket gör att man har ett säkert grepp om ratten även när man spelat länge.

Det finns ju som bekant ännu inte mycket utrustning att jämföra med, så det är inte en enorm ära att bli utsedd till den bästa ratt som gjorts till Xbox. Men äran tillfaller alltså Adrenalin Wheel från Saitek, som andas kvalitet rakt igenom.

Adrenalin Wheel är försedd med fina detaljer, från pedaler till fästanordning, så betyget är 8 med pil uppåt! **8**

■ Produkt: **Firestorm Programmable Gamepad** ■ Producent: **Thrustmaster** ■ Pris: **Cirka 1 800 kr** ■ Info: **Guillemot Nordic, 08-564 351 40**

VINNER I LÄNGDEN

INGET ONT ATT SÄGA Firestorm-gamepaden är som sina kusiner till PC en i alla avseenden solid produkt.



FIRESTORM PROGRAMMABLE GAMEPAD är mindre, plattare och mer kompakt än Microsofts standard-pad, vilket får den att ligga bättre i handen på fler spelare. Alla knapparna kan programmeras, och vibrationen i paden är kraftfull utan att störa. Knapparna och de två analoga joystickarna sitter så pass långt från varandra att folk med korvfingrar (undertecknad) också har en chans.

Thrustmaster har stor expertis inom konstruktion av gamepads, och Firestorm-paden till Xbox kommer inte att förstöra det goda ryktet. **8**

■ Produkt: **Standardpad för Xbox** ■ Producent: **Microsoft** ■ Pris: **Ingår i Xbox-paketet** ■ Info: **Microsoft, 08-752 56 00**

STOR PAD

STANDARD-PADEN SOM MEDFÖLJER XBOX ÄR utvecklad av Microsoft själva, och den är inte gjord för små människor, vilket kanske är olyckligt. Der är frågan om en stor pad, som kanske är bäst lämpad för murare och handbollsspelare. I gengäld ligger den utmärkt i handen och ger ingen onödig ansträngning, ens efter flera timmars spel.



KRÄVER EN STOR HAND Standard-paden för Xbox lämpar sig inte för små människor, vilket är en form av diskriminering.

Microsofts egen pad, som medföljer Xbox, är stor och rund till formen. Den ligger bra i handen, men den är inte lämplig för folk med små händer. **7**

■ Produkt: **Adrenalin Gamepad** ■ Producent: **Saitek** ■ Pris: **ca 350 kr** ■ Info: **Mästarting, 0155-29 22 80**

KOMPAKT

SAITEK HAR UPPENBARLIGEN TÄNKT kalla all sin utrustning till Xbox för "Adrenalin", och således också denna gamepad, som i sin design påminner om ett rymdskepp från en science fiction-film med liten budget. Det är en liten, kompakt och tung pad. Padens gas och broms, som sitter under pekfingrarna, är lite stela att använda, så efter en tids spelande är man helt slut i handen.



LITE STELT Knapparna på paden verkar lite stela.

Man behöver inte spela särskilt lång tid med Saiteks pad innan man får ont i handen, eftersom gas och broms är lite stela att använda. **6**

■ Produkt: **Top Gun Fox 2 Pro** ■ Producent: **Thrustmaster** ■ Pris: **Cirka 1 800 kr** ■ Info: **Guillemot Nordic, 08-564 351 40**

EN GRÖN RÄV

REDAN INNAN VI HAR SETT det första flygsimulatorspelet till Xbox har Thrustmaster släppt en flight stick på marknaden. Den är säkert lysande till flygsimulatorer, för det är Thrustmasters sticks vanligtvis till PC, men till alla andra typer av spel är den för stor och klumpig för att spelaren ska ha nytta av den.

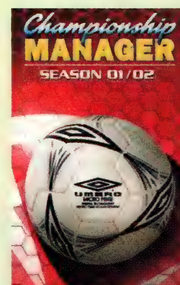


FLIGHT STICK Flight sticks är idealiska till flygsimulatorer, men till andra typer av spel är de oanvändbara.

Vi har inte haft möjlighet att testa joysticken på en flygsimulator, men med Thrustmasters PC-sticks i bakhuvudet tror vi att den duger. **7**

nyheter

■ Championship Manager
Championship Manager blir det första fotbollsmanagement-spel som Eidos ger ut till Xbox. Precis som för PC är *CM* mer än bara ett spel, det är en livsstil, en passion, rena döden för äktenskap och sociala relationer. Spelet har inte getts ut till PlayStation eftersom spelet kräver lagring av enorma mängder data, vilket bara kan hanteras av PC – och nu även Xbox. För de som inte känner till det är *CM* fullt av realistiska data om verklighetens fotbollsspelare, klubb- och landslag, och det kan spelas flera månader i sträck. Om man får.



■ Grand Prix 4
Infogrames har tillkännagivit att de håller på att utveckla ett formel 1-spel till Xbox, nämligen *Geoff Crammond's Grand Prix 4*. Spelet kommer i förhållande till PC-versionen att innehålla en ny grafikmotor, en förbättrad artificiell intelligens, realistisk bandesign, nya multiplayer-möjligheter och ett förbättrat soundtrack. *Geoff Crammond's Grand Prix 4* ska enligt planerna utkomma under sommaren 2002.



■ Knockout Kings 2002
Jämfört med förra årets *Knockout Kings* till PlayStation 2, är detta ett helt nytt spel på Xbox. Utöver spelets nya utseende och "känsla" har Electronic Arts tillfört en massa nya boxare och ändrat en del features. Spelet innehåller många av de allra bästa boxarna från förr och nu, namn som Lennox Lewis, Felix Trinidad, Oscar De La Hoya, Muhammad Ali, Joe Frazier, Evander Holyfield, Fernando Vargas och Roberto Duran. Spelet har många olika spelformer, bland annat exhibition, tournament och career. Careerformen ger dig möjlighet att skapa din egen boxare och kämpa dig upp genom rankingen till en match om VM-titeln.



KONSOLKRIGET

Tre konsoler kämpar om de svenska konsolspelarna – här jämför vi tekniska specifikationer, hardware och priser. **Xbox vinner**, så länge det bara handlar om rå maskinkraft och teknik, men tänk på att grafik inte är allt ...

HÄR HAR DU KALLA FAKTA



PRISET på ca 4 500 kr är enligt vår bedömning Xboxens allra största problem.



DEN STILFULLT designade PlayStation 2 har föråldrad teknik i förhållande till konkurrenterna.



GAMECUBE är testets outsider, eftersom den ännu inte slagit igenom i Sverige.

SPECIFIKATIONER	XBOX	PLAYSTATION 2	GAMECUBE
Processor	733 MHz	300 MHz	485 MHz
Grafikprocessor	250 MHz	147 MHz Sony GS	201 MHz ATI
RAM-minne	64 MB	32 MB	40 MB
Memory bandwidth	6.4 GB/sek	3.2 GB/sek	2.6 GB/sek
Polygon performance	125 M/sek	66 M/sek	6-12 M/sek
Simultaneous textures	4	1	8
Pixel Fill Rate - no textures	4.0 G/Sek	2.4 G/sek	???
Pixel Fill Rate - 1 textures	4.0 G/Sek	1.2 G/Sek	???
Pixel Fill Rate - 2 textures	4.8 G/Sek	0.6 G/Sek	???
Compressed Textures	Ja (6:1)	Nej	Ja (6:1)
Datalagring	2-5x DVD, 8 GB hårddisk, 8 MB memory-kort	4x DVD, 8 MB memory-kort	1.5 GB disk, 0,5 MB memory-kort
Input/output	4 x gamepad, ethernet (10/100)	2 x gamepad, USB	4 x gamepad, 2 x high speed seriel-port,
Ljudkanaler	256	48	64
3D-ljud	Ja (64 3D-kanaler)	Nej	Ja
MIDI/DLS2-support	Ja	Ja	okänt
Audio filtering & EQ	Ja	Nej	okänt
DVD-uppspelning	Fås som extrautrustning	Ja	Nej
HDTV-stöd	Ja	Ja	Nej
HDTV-stöd för spel	Ja	Nej	Ja
Max skärmupplösning	1920 x 1080	1280 x 1024	???
Premiär i Sverige	14 mars 2002	Hösten 2000	3 maj 2002
Ungefärligt cirkapris	4 500 kr	3 000 kr	ca 3 000 kr

Källa: TeamXbox, Microsoft, Sony, Nintendo

Vi vill att du är helt nöjd



"Vi vill att du skall vara helt nöjd med din prenumeration. Om någonting skulle krångla, vill vi att du genast talar om det för oss, så att vi kan rätta till det. På denna sida kan du se hur du kommer i kontakt med oss."

Jens Henneberg
utgivare

Kundtjänst on-line: www.kundtjanst.nu

Här kan du enkelt och bekvämt själv ordna det mesta som gäller din prenumeration, t ex:

- Se status på din prenumeration
- Se saldot för din prenumeration
- Ändra adress
- Ändra betalningsperiod
- Få svar på de frågor som oftast ställs till kundtjänst
- Skicka e-mail till kundtjänst

Telefon till kundtjänst: 08-555 454 48

Måndag-torsdag 0900-1600 och fredag 0900-1530.

Brev till kundtjänst:

Incite PC Games, c/o Bonniers kundtjänst, 205 50 Malmö, fax: 08-555 454 50
Kom ihåg att alltid ange prenumerationsnumret.

Svar på de frågor som oftast ställs till kundtjänst

Var hittar jag mitt prenumerationsnummer?

Du hittar prenumerationsnumret framtill på inbetalningskortet ovanför din adress.

Varför har jag fått ett inbetalingskort med förfallodag redan inom ett par dagar?

Ibland kan du få din leverans senare än planerat. Det är därför förfallodatumet verkar felaktigt.

Varför står det fel belopp på inbetalningskortet?

Om du betalar efter sista betalningsdagen, hinner vi inte registrera betalningen, innan vi skickar ut kommande månads inbetalningskort. Beloppet finns därför med på inbetalningskortet igen, trots att du har betalt. Betala ändå, för saldot regleras på nästa inbetalningskort.

Jag har tecknat mig för en ny prenumeration, men jag har inte fått någon leverans. Varför?

Efter teckning av prenumeration kan det ta upp till en månad, innan du får din första leverans.

Jag har fått en tidning som är skadad. Vad gör jag?

Kontakta kundtjänst, som hjälper dig.

Jag har sagt upp min prenumeration men har fått ytterligare en tidning.

Din uppsägning måste vara oss tillhanda senast sista betalningsdagen. Om inte, så får du automatiskt nästa nummer med ett nytt inbetalningskort. Har du betalat prenumerationen i förväg, får du efter uppsägningen de nummer av tidningen som du redan har betalat för.

När får jag mitt introduktionserbjudande?

När vi har fått din betalning för erbjudandet, levererar vi detta inom 3-5 veckor.

Hur säger jag upp min prenumeration?

Du kan antingen utnyttja vår on-lineservice, skriva eller ringa till oss. Kom ihåg att uppsägningen måste vara oss tillhanda senast sista inbetalningsdagen (se datum på ditt inbetalningskort).

VINN EN XBOX



Vi har lyckats skaffa fram **TRE XBOX-MASKINER** till våra läsare. Var med i den stora lottdragningen!

DET HÄR FÅR DU Du får en konsol, en gamepad, en manual, en demo-CD och de kablar som behövs för att koppla Xboxen till en TV.



SÅ HÄR GÖR DU FÖR ATT DELTA:

Vem har utvecklat Xboxens grafikchip?

1) ATI
2) Intel
3) Nvidia

Skicka svaret till **pcgames@bp.bonnier.dk** i ett mail med **XBOX** som rubrik. Glöm inte att ange ditt namn och din adress.

Lottdragningen görs den 15/4. Vinnarna meddelas direkt och offentliggörs här i tidningen.

Det kan vara en mardröm ...

... ATT KÖPA ETT NYTT PC-SPEL, eftersom man inte alltid kan lita på de officiella minimumkraven. **DÄRFÖR HAR VI UTVECKLAT** ett analyssystem som finns med i alla recensioner i incite PC Games. Så här använder du systemet:

DOMEN

Den stora finalen. Här samlar vi all information om, och kritik av, ett spel.

TEKNIK
Minimumkrav och rekommenderade systemkrav (lägg märke till att det är *våra* rekommendationer och inte producentens). Även detaljer om ljud och grafik.

MULTIPLAYER
Specifikationer på spelets multiplayer-möjligheter och en bedömning av hur roligt spelet är när man spelar mot mänskliga motståndare.

KONKURRENTER
Här ställer vi spelet mot de närmaste konkurrenterna. Ju högre upp på listan, desto bättre är spelet.

PLUS & MINUS
En kort summering av spelets styrkor och svagheter.

BETYG
Det definitiva betyget på en skala från 1 till 10.

DOMEN
BLACK & WHITE

TEKNIK
- **Minimum** 333 MHz Pentium II 64 MB RAM 8 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 500 MHz Pentium III 64 MB RAM 16 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✗ OpenGL ✗
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✓ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 8 Internet - 8
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 56k

MULTIPLAYER-BETYG **8**

KONKURRENTER

■ Black & White
Ett komplext spel som blir djupare och djupare ju längre in i det man kommer. En stor och intelligenskrävande utmaning för alla som älskar datorspel.

■ Giants
Ett hyperavancerat plattformsspel i 3D, som är lika snyggt som *Black & White*, men inte lika djupt. Bra och underhållande action.

■ The Sims
Extremt populär familjesimulator, där du spelar Gud och styr vardagen i din egen datorskapade familj.

■ Populous: The Beginning
Ett solitt gudaspel från 1998, som fortfarande spelas av inbitna rollspelare.

PLUS & MINUS

+ Innovativ design och mycket originell historia.
+ Enastående spelupplevelse som inte kan fås av andra spel.
+ Detaljerad och vacker grafik som utnyttjar de kraftigaste grafikkorten.
+ Stort djup och komplexitet.
- Stort djup och komplexitet.
- Vissa detaljer i styrningen av spelet är mindre lyckade.

BETYG

Black & White **är ett av de fem mest revolutionerande datorspelen någonsin. Alla spelare med minsta gnutta fantasi dras med i spelets värld. Nu är du varnad.**

9

STATISTIK

Här sammanfattar vi vad det är för typ av spel och nämner relevant statistik.

- 1 Gud-simulation
- 1 träningskurs
- 5 öar
- ca 100 uppdrag
- 16 dresserbara titaner
- 8 folkslag
- 40 magisorter
- 1 psykologiskt test
- växling dag/natt
- skiftande väder
- multiplayer
- + 50 timmars speltid

HOW LOW CAN YOU GO?

How Low Can You Go? - *hur långt kan du gå ned* - finns med i alla recensioner. Detta är en guide som visar det absoluta minimumkravet, alltså vilken konfiguration som minst krävs för att köra ett spel någorlunda tillfredsställande. Om det är relevant ger vi också tips på hur du optimerar spelet.

HOW LOW CAN YOU GO?

333 MHz PII
64 MB RAM
8 MB 3D-kort

Glöm allt om att spela på mindre än en PIII 333. Black & White stöder transformation & lighting-standarden, så aktivera det om din dator är tillräckligt kraftfull för att hantera det. Du kan välja mellan 621 och 542 MB installation.

FINNS PÅ CD:N

Black & White-demot finns på *incite*-CD:n.

Trots att våra djupgående recensioner täcker alla aspekter av spelen är det inget som slår upplevelsen av att se spelet "in action" på din egen PC. FINNS PÅ CD:N anger att det ligger ett demo eller en video från det aktuella spelet på månadens CD.

GOLDEN AWARD

Vi ger *incite PC Games* Golden Award till spel som får 9 eller 10 - och som erbjuder något utöver det vanliga. Det är en mycket stark rekommendation.

incite Golden Award

Betygsskalan

Vi bedömer spel på en skala från 1 till 10. Recensenten bestämmer själv vad han ska ge ett spel i betyg, det enda kravet är att han ska ha spelat i minst 20 timmar. Detta betyder betygen:

1	2-3	4-5	6-7	8-9	10
BU	**ILLA**	**OKEJ**	**BRA**	**EXCELLENT**	**JUBEL!**
Ett spel som inte blir kvar på hårddisken mer än fem minuter. Varning!	En ofärdig och otillfredsställande titel av låg kvalitet. Rekommenderas inte.	Här finns problem, men det är ändå en OK spelupplevelse för intresserade.	Definitivt värt att se närmare på, särskilt om du gillar den aktuella genren.	Ett spel med många timmars god underhållning. Rekommenderas till alla.	Datorspelens svar på Shakespeare. Det blir inte bättre. Du SKA spela det.

■ Producent: **Team 17** ■ Utgivare: **Ubi Soft, 08-564 351 30** ■ Pris: ca **350 kr** ■ **www.team17.com**

KRÄVANDE STRIDSMASKAR

GENRE **Problemlösning/arkad**

STATISTIK

Maskarna har låtit sig inspireras av arkadklassikern *Bust-A-Move*, med en rad underhållande nyheter tillförda.

- 60 uppdrag
- 8 multiplayer-modes
- 10 single player-modes
- 9 karaktärer

HOW LOW CAN YOU GO?

350 MHz PII
64 MB RAM
16 MB 3D-kort

Spelet ser enkelt ut, men 3D-karaktärerna kräver maskinkraft. Försök inte att minimera skärmen medan du spelar *Worms Blast*, då låser det sig bara.

De hjältemodiga **WORMS** är tillbaka i nya omgivningar och i 3D!

Worms Blast **liknar ett barnspel och är därför en ren walkover för en härdad spelrecensent. Men under den gulliga ytan ligger frustrationerna på lur, efter hand som utmaningarna växer till oöverstigliga höjder.**

Av Jon Brown



DISNEYDAGS De små animerade mellansekvenserna är barnsligt underhållande.

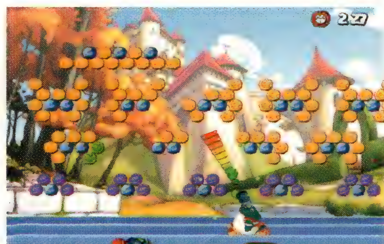
Spelet är en variation av det klassiska arkadspelet *Bust-A-Move*, där det gällde att använda ett oändligt förråd av kulörta kulor för att skjuta andra kedjor av kulor innan de föll ned på dig.

Men i *Worms Blast* blir prövningarna senare utökade med en rad kreativa nyheter. Din figur kan nu röra sig i ett försök att undvika de fallande kulorna, något som inte blir lättare av att de små maskarna ibland tar lite väl lång tid på sig för att reagera på dina kommandon och därför blir mosade eller nedfrysta på plats.

En av de få saker som går igen från det ursprungliga Worms-spelet är urvalet av vapen. Det finns pumpguns för närstrider, dynamit till explosiva anfall på långt avstånd och bazookas, lasers och handgranater till de mer erfarna. Denna arsenal kommer speciellt till sin rätt i den fantastiskt underhållande multiplayer-delen. Här kan du både spela mot mänskliga och datorstyrda motståndare (i spelets lyckade split-screen-mode). Och var lugn, spelets artificiella intelligens är avancerad nog att ge de mest inbitna spelare rikligt med problem när datorn styr fienden. Single player-delen är lite mer ojämn, speciellt eftersom många av banorna helt enkelt är för svåra och inte ger utrymme för ens det minsta lilla misstag. Det är därför ett krav att du förutom en skarp blick, hög koncentrationsförmåga och blixtsnabba reflex också har en ängels tålamod, för att inte slå sönder datorn i frustration när din mask för tjugonde gången har skickats in i evigheten av en gul kula.



SNABBA RÖRELSER Träffa det svävande målet och undvik de fallande meteorerna.



ELDGIVNING När du siktar ställer du först in vinkeln och därefter kraften för ditt skott.



BESVIKELSE *WORMS BLAST* är svårt, så du kommer att få se detta meddelande ofta.

DOMEN

WORMS BLAST

TEKNIK

Minimum	350 MHz Pentium II	64 MB RAM	16 MB 3D-kort
Rekommenderas	450 MHz Pentium III	128 MB RAM	32 MB 3D-kort

- **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✗ OpenGL ✗
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✗ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 2 LAN 0 Internet 0 ■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: -

MULTIPLAYER **9**

KONKURRENTER

Super Bust-A-Move
Ett actionpackat japanskt problemlösningsspel som kräver snabba beslut och en hel del koordination.

Worms World Party
Det var i 2D, men den charmiga grafiken och möjligheten för att gå ut på Nätet gör det till ett av genrens guldkorn.

Worms Blast
Om man är två om att spela det är det kanske det bästa i genren, men single player haltar lite.

Lemmings Revolution
Ett klassiskt problemlösningsspel, som dock verkar lite föråldrat nu.

PLUS & MINUS

+ Multiplayer-delen är den bästa i sitt slag som vi har prövat hittills.
+ Grafiken är njutbar och väldigt färggrann i 3D.
+ Massor av banor att träna upp din skicklighet på.
+ Brett urval av spelmöjligheter förlänger spelets hållbarhet.
- Svårighetsgraden i single player blir alldeles för hög allt för snabbt.
- I längden kräver spelet en god portion tålamod att bemästra.

BETYG

Arkad/problemlösningsgenren är ganska förbisedd, men det gör *Worms Blast* sitt bästa för att råda bot på. Om man är två som spelar är det verkligen lysande underhållning. Single player-delen haltar dock.

7

■ Producent: **Rage Software** ■ Utgivare: **Rage Software, se URL** ■ Pris: **300 kr** ■ **www.rage.com**



MÄNNISKORNA SKA DÖ

GENRE Action

Mänskligheten har löpt amok i galaktisk blodtörst och BARA DU KAN STOPPA DEM

STATISTIK

Kämpa för överlevnad på 4 utomjordiska rasers sida mot de onda människorna.

- 10 stora banor
- 10 farkoster
- 10 timmars speltid
- Action för fulla muggar

Mänskligheten har fått nog av utomjordiska invasionsstyrkor och har därför bestämt sig för att skoningslöst utplåna allt icke-mänskligt liv yttre rymden. I deras nybyggda långdistansrymdskepp sätter de kursen mot fyra avlägsna bebodda planeter, fast beslutna att krossa främlingarna i småbitar. Rollerna är ombytta!

Av Tom Sargent

Så börjar *Incoming Forces*, uppföljaren till det knappt fyra år gamla arkadspelet *Incoming,* där du för en gångs skull får möjlighet att kämpa på de hotade utomjordingarnas sida mot de onda människorna. Ett spel, som efter dåtidens standard visserligen var fantastiskt snyggt att se på, men som dock med sitt enformiga gameplay, som i grund och botten bara gick ut på att skjuta ned så många rymdskepp som möjligt, efter ett litet tag blev ganska enformigt.

Lyckligtvis har teamet bakom uppföljaren lyssnat på kritiken och rättat till de flesta (men inte alla) av de fel som bidrog till att begränsa originalets framgång på topplistorna. Det är helt klart single player-kampanjen i *Incoming Forces* som är bäst. Den är indelad i tio olika och ganska varierade uppdrag, som vart och ett har ett huvudmål, som ska nås genom att genomföra omkring fem mindre uppdrag.

På det tredje uppdraget, Contamination, börjar du t ex bakom spakarna i en ganska otymplig stridsvagn, som du använder för att fånga in en flock av fiendens fordon innan de får möjlighet att hälla ut sin dödliga last av stinkande kemikalier i dina vattentäkter. När du har klarat det ska du försöka att förstöra en enorm stjärnkryssare som är i full gång med att förorena atmosfären med giftgaser, och på så vis fortsätter du striderna från markytan, ut i rymden och tillbaka igen, omgiven av ett antal varierade och tämligen slagkraftiga krigsmaskiner skapade av människohand.

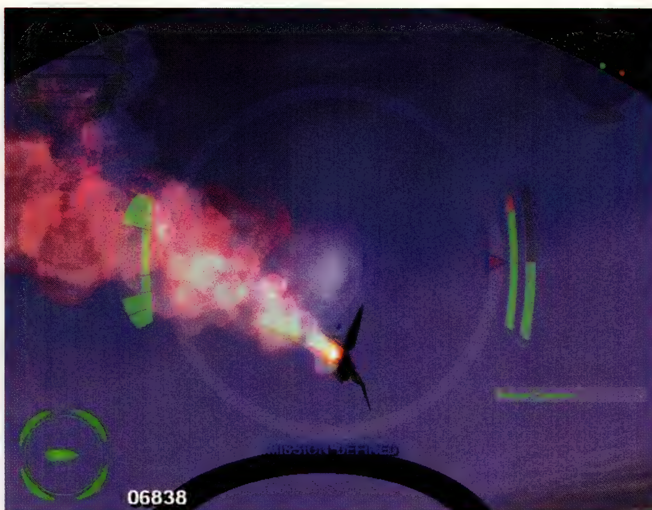
Innan du kastar dig ut på slagfältet är det en bra idé att först pröva de medföljande träningsuppdragen, där du både lär dig att behärska den lyckade styrning av spelets många rymdskepp och blir undervisad i de olika vapnens destruktiva möjligheter.

Incoming Forces innehåller totalt tio varierade farkoster med olika möjligheter, allt från rymdskepp och stridsvagnar till mobila kanontorn och stridsrobotar, som alla är lagom olika att styra. Stridsvagnen är välbeväpnad och hårdför, men är samtidigt som sagt också en tung satan att manövrera runt med, medan jaktflygplanen är blixtsnabba och smidiga när du kastar dig runt i häftiga luftstrider högt över markytan, ofta med mer än tio flygplan på skärmen samtidigt.

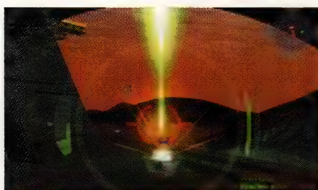
Speciellt i början kommer du nog att uppleva att bara några få träffar räcker för att skicka fienden i backen, men efter hand som spelet



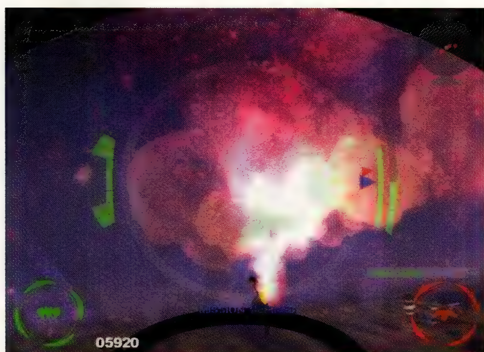
BLÅS PÅ! Anpassa din fart efter fienden och skjut ned honom.



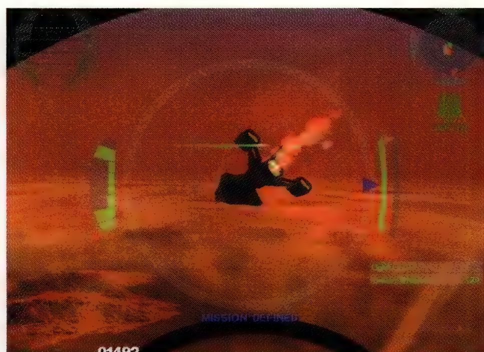
WOW!!! Det är vid tillfällen som detta som du glömmer allt som utspelas omkring dig, och bara orolig tittar på. Om din PC är kraftfull nog alltså!



TRÄFF Tuffa motståndare har sköldar som glöder när de blir träffade.



HEAVY METAL Förstörelse blir rena barnleken när du brakar loss med din pulskanon.



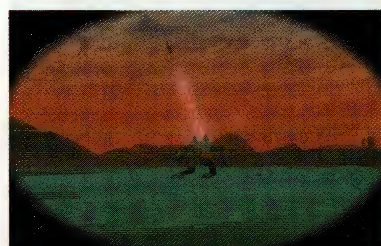
ÄNNU ETT OFFER Inget är mer tillfredsställande än att se en besegrad fiende störta mot sin undergång.

MISSIL PÅ SNÖRE

FLY BY WIRE-MISSILEN ÄR RENA GODISET FÖR SPELARE MED DESTRUKTIVA TENDENSER.



GARANTERAD TILLFREDSSTÄLLELSE ...
Du håller dig nära jorden för att undgå att bli upptäckt för tidigt och väljer ut ditt olyckliga offer bland de många robotarna.



NU ÄR DET DU SOM STYR ...
Håll fingrarna i styr, det krävs nämligen precision för att styra missilen från att den avfyras tills att den träffar sitt mål.



SÄG ETT ARTIGT FARVÄL, ROBOTSOLDAT!
Pang! En ren träff. Skadan är omfattande, och ditt leende är brett när du skickar ännu en fiende ut i tomheten.

utvecklas blir dina motståndare också mer tjockhudade att ha med att göra, och speciellt bombflygplanen och krigsfartygen i de senare uppdragen kan vara ganska svåra att ha med att göra.

Medan *Incoming* som tidigare nämnts blev allt för enformigt alldeles för snabbt, har utvecklarna försökt göra variationen större i *Incoming Forces*. Du ska både reparera och tanka dina farkoster, eskortera trupptransporter, utföra bombanfall, stoppa "vänligt sinnade" piloter när de löper amok efter att ha blivit utsatta för människans narkotiska preparat, och mycket annat.

Grafikmässigt är *Incoming Forces* också otroligt snyggt om du har en mycket kraftig PC och helst ett GeForce 3-kort det vill säga, och försett med både fantastiska effekter och realistiska skademodeller, så att du t ex kan bli helt paralyserad av den fantastiska synen av ett dödsdömt stridsflygplan som störtar mot jorden i en spiral av mörk rök och eldslågor.

Men trots den flotta grafiken och de många förbättringarna i förhållande till originalet, så har *Incoming Forces* fortfarande ett stort och mycket allvarligt problem – längden! Omkring 10 timmars speltid för medelduktiga spelare är verkligen inte mycket, men i gengäld är spelet förbaskat underhållande och fyllt med effektfull action så länge det varar.

HOW LOW CAN YOU GO?

750 MHz PIII
128 MB RAM
16 MB 3D-kort

Jo, du kan köra spelet utan ett supergrafikkort, men då måste du också justera ned grafikdetaljerna maximalt. Ett GeForce3-kort rekommenderas starkt!

DOMEN

INCOMING FORCES

TEKNIK

Minimum	750 MHz Pentium III	128 MB RAM	16 MB 3D-kort
Rekommenderas	800 MHz Pentium III	128 MB RAM	64 MB 3D-kort

Grafik Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✗ OpenGL ✗
Ljud EAX (SB Live!) ✗ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER Max antal spelare: PC - 1 LAN - 8 Internet - 8
Antal spelare per CD: 1 · Antal CD per spel: 1 · Minimum modem: 56kbps

MULTIPLAYER-BETYG **6**

KONKURRENTER

Tachyon: The Fringe
Jättestora moderskepp och enorma rymdbaser i en öppen handling med lång hållbarhet.

Incoming Forces
Ruskigt underhållande, om än ganska kort, skjutande i rymden, med betydligt större variation än i originalet.

Starlancer
Kul, snabbt och enkelt. En ganska rejäl och fortfarande mycket vacker standardresa i rymden.

Incoming
Massor av stora explosioner och total brist på variation.

PLUS & MINUS

+ Spelet ser helt enkelt fantastiskt ut på en snabb PC.
+ Det finns massor av variation i uppdragen.
+ Det är ganska kul att för en gångs skull kämpa på "fiendens" sida.
- På enklare PC finns det ingen anledning att jubla över grafiken.
- 10 timmars gameplay räcker helt enkelt inte.
- Multiplayer-delen begränsar sig till snabbt deathmatch-skjutande.

BETYG

En mer än värdig uppföljare till originalet, med långt större variation och kraftfull och krävande grafik. I gengäld är spelet snabbt genomfört och utrustat med en halvtrist multiplayer-del.

7

■ Producent: **Verant** ■ Utgivare: **Ubi Soft, 08-564 351 30** ■ Pris: **249 kr** ■ **http://everquest.station.sony.com/luclin**

EVERQUEST HAR ÄNTLIGEN ANLÄNT

GENRE Online-rollspel

Det är det **MEST EFTERLÄNGTADE EVERQUEST-TILLÄGGET** hittills, men du måste ha en ny PC för att kunna njuta av resan



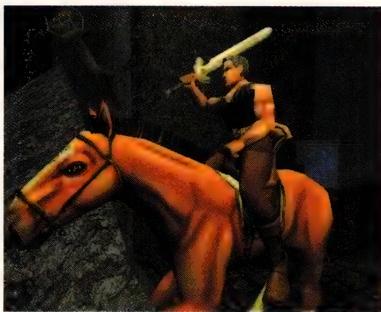
HITTA DINA ALLIERADE Den mer detaljerade editorn gör det enklare att skapa unika karaktärer och gör det lättare att känna igen vänner och fiender.



STATISTIK

EverQuest-sagan fortsätter, utrustad med ny grafik och nya karaktärer.

- 30 nya områden
- 1 ny ras
- 1 ny karaktärsklass
- Möjlighet att stiga till högre nivåer
- 1 våldsamt speltillägg



FYRBENT SNABBTÅG Hästar spelar en stor roll som transportmedel i *Shadows of Luclin*.

Vill du höra de goda eller de dåliga nyheterna först? Okej, vi börjar med de goda: EverQuest-lärljungar kan redan börja jubla, *Shadows of Luclin*, det hittills mest omfattande tillägget till det extremt populära online-rollspelet, är äntligen färdigt. Och de dåliga: Du måste ha en monster-PC för att spela det!

Av Tom Sargent

Du måste faktiskt ha minst 256 MB RAM för att få det senaste tillägget till EverQuest-spelets universum för att fungera någorlunda flytande, och 512 MB om du vill ha fullt utbyte av alla de nya karaktärerna. Därtill kommer att du som minimum behöver ett GeForce 2-kort, om du på allvar vill gå på utflykt i den elektroniska äventyrsvärlden.

När du har tömt ditt bankkonto och fyllt din PC med ny hardware kan du i gengäld kasta dig ut i cyberspace och den fantastiska världen Norrath, som nu ser både större, flottare och mer detaljerad ut än någonsin. De kantiga byggnaderna och landskapen från de tidigare tilläggen *Ruins of Kunark* och *Scars of Velious* har ersatts med vackra borgar, grottor och skogar i hög upplösning. I gengäld verkar de "gamla" monstren en smula kantiga när de står vid sidan av de nya karaktärerna, som har blivit så detaljerade att deras rustningar t ex rör sig självständigt och inte bara sitter som en påklistrad del av kläderna.

Men *Shadows of Luclin* är mer än bara förbättrad grafik. Du möter också för första gången de ädla Vah'shirerna, en kattliknande ras som är stark, smidig och uthållig. Därtill kommer en ny karaktärsklass som kallas "Beastlords", som har specialiserat sig på att behärska naturens krafter och är i stånd att tämja Norraths vilda djur och skicka dem i strid mot fienden.

EverQuests styrka har alltid varit de välavvägda karaktärerna som gjorde att slagen i spelet alltid blev ganska jämbördiga. Och lyckligtvis har man sett till att fortsätta på den linjen med de nya Beastlords. För medan de som sagt är försedda med en enorm naturlig styrka och kan styra hela flockar med vilda djur, så kan de inte bära rustningar av annat än läder (inga tunga rustningar), och deras vapen är i regel inte särskilt kraftfulla och påminner om djurens (klor, tänder och liknande). Och på det viset fortsätter det



GLÄDJANDE FÖRÄNDRING

MED UTGIVNINGEN AV EVERQUEST: SHADOWS OF LUCLIN HAR VERANT MED DEN FÖRBÄTTRADE GRAFIKEN SETT TILL ATT GÖRA RESAN GENOM NORRATH TILL EN SNYGGARE, OCH ÄVEN FÖR HÄRDADE EVERQUEST-SPELARE NÄSTAN NY, UPPLEVELSE.

FÖRR	NU
	

VYKORTSVÄDER Norraths böljande landskap ser ännu mer imponerande ut efter att upplösningen har ökats och förbättrats med mer detaljerade texturer.

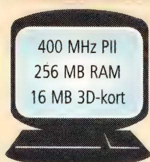
	

HÄFTIGA SLOTT I städer och slott hjälper den våldsamt förbättrade grafiken till med att höja den äventyrliga stämningen till nya höjder.

MAKT ÅT FOLKET Även om karaktärerna inte ser så förfärligt annorlunda ut vid första ögonkastet kan du, när du kommer närmare, tydligt se att de också har blivit långt mer detaljerade.

HOW LOW CAN YOU GO?



Det går inte att komma undan, *Shadows of Luclin* ÄR mycket maskinkrävande. Dessutom kräver det 1,5 GB på hårddisken och minst ett GeForce 2-kort för att fungera ordentligt.

med en lång rad tillägg och nyheter. Det finns t ex 30 nya områden i spelet att utforska, och dina karaktärer kan nu stiga till nivå 51 och högre, efter hand som de samlar på sig erfarenhet. Men bara lugn, *Shadows of Luclin* är inte bara för de erfarna och ger, i motsats till t ex *Scars of Velious*, också utrymme för helt gröna nybörjare att roa sig på Nätet.

Spelet är roligast när du reser med andra äventyrare. Inte minst för att det nu är möjligt att skapa långt mer detaljerade och unika karaktärer än tidigare. Du kan således ändra på både ögon, hår och hudfärg, vilket också gör det något lättare att känna igen dina allierade. Uppdragen har också blivit långt mer underhållande och spänner över allt från enkla uppgörelser med några få datorkontrollerade karaktärer till storstilade, koordinerade invasioner av motståndarnas landområden.

För dem som värdesätter en god bakgrundshistoria och tycker att det är tråkigt att bara vandra runt i vildmarken finns det massor av små underhållande manusbestämda händelser under spelets gång, och möjligheten att resa på hästryggen minskar den tid som du tidigare använde på att vandra planlöst omkring. Om du äger en välväxt PC är *Shadows of Luclin* med andra ord ett verkligt lyckat och tillfredsställande tillägg, som dock plågas av en rad mindre buggar som med jämna mellanrum kan få bilden att hacka och karaktärerna att "sitta fast" i landskapen. Problem som dock går att leva med, och som lär bli fixade med en patch ganska snart.

DOMEN

EVERQUEST: SHADOWS OF LUCLIN

TEKNIK

Minimum	400 MHz Pentium II	256 MB RAM	16 MB 3D-kort
Rekommenderas	500 MHz Pentium III	512 MB RAM	32 MB 3D-kort

Grafik Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✗ OpenGL ✗
Ljud EAX (SB Live!) ✗ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER Max antal spelare: PC - 0 LAN - 0 Internet - +1000
Antal spelare per CD: 1 · Antal CD per spel: 1 · Minimum modem: 56 kbps

MULTIPLAYER-BETYG 7

KONKURRENTER

Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal
Ett tillägg av ovanligt hög kvalitet. En värdig avslutning på Baldur's Gate-serien.

EverQuest: Shadows of Luclin
Ett fantastiskt snyggt, men också ovanligt maskinkrävande tillägg med nya områden och karaktärer.

Diablo II: Lord of Destruction
Gör precis det man kan förvänta sig av ett tillägg till det bäst säljande rollspelet hittills.

Gauntlet
Är tekniskt sett pensionsfärdigt, men annars fortfarande ett riktigt bra spel.

PLUS & MINUS

+ Ser ruskigt snyggt ut, om du nu råkar ha en kraftfull dator.
+ 30 nya områden att utforska och massor av nya utmaningar på vägen.
+ Den nya karaktärsklassen hjälper till att öka variationen ytterligare.
+ Möjlighet att skapa långt mer detaljerade och personliga karaktärer.
- De stora hardwarekraven kan säkert få några rollspelsfans att avstå.
- De lite för många buggarna är både irriterande och tidskrävande.

BETYG

Ett värdigt tillägg till världens mest populära online-rollspelsserie. Det är bara tråkigt att maskinkraven är så oerhört höga, annars hade betyget höjts till minst en åtta!

7

■ Producent: **Red Storm Entertainment** ■ Utgivare: **Ubi Soft, 08-564 351 30** ■ Pris: **449 kr** ■ **www.ghostrecon.com**

SMARTA FIENDER



GENRE Action



CO-OP Ett läge som ger dig möjlighet att klara uppdrag med kamrater.

När vi testade *Ghost Recon* var det på en version utan multiplayer, något som vi istället fokuserar på denna gång.

Av Nicklas Mether

Många har fattat tycke för *Ghost Recon*, och även om singleplayer-delen är riktigt bra har den artificiella intelligensen fått flertalet att sucka djupt emellanåt. Mer utmaningar återfinns så klart i multiplayerdelen.

Att komma igång online är enkelt. Installera programvaran på skivan om det inte redan är gjort, registrera dig på Ubi Soft's speltjänst och efter ett par patchar öppnar sig en hel värld av spelservrar för dig!

Spelet bjuder sedan på en mängd olika sätt att få utlopp för ens behov av att skjuta, även om det inte direkt är i några banbrytande former. Alla mot alla fungerar kanske bäst om du saknar röstkommunikation, men utrustad med sådan eller placerad med kamraterna bredvid får man mest utbyte av att spela tillsammans. Hamburger Hill passar min smak bäst, där det gäller att spendera så mycket tid som möjligt i mitten av banan.

Multiplayer ger spelet en betydligt längre livstid, då du även kan väcka nytt liv i uppdragen genom att spela igenom dem tillsammans med andra. Men för min smak är det ändå för lite action, något jag vill ha vid online-spelande.



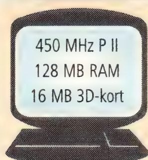
ANFALL I SAMLAD TRUPP Chanserna att ta kål på motståndarna ökar om man håller ihop.

STATISTIK

Multiplayerdelen av Ghost Recon bjuder på tre olika huvudsätt att spela på:

- Solo - Alla kämpar mot alla
- Co-Op - Samarbeta med flera spelare och klara uppdrag
- Team - Spela i lag och kämpa mot varandra.

HOW LOW CAN YOU GO?



Vi har här ett typiskt exempel på de nyare, maskinkrävande actionspelen. Det kräver kraft att köra animationer och artificiell intelligens, men du har alla möjligheter att anpassa det till ditt system.

DOMEN

GHOST RECON

TEKNIK

- **Minimum** 450 MHz Pentium II 128 MB RAM 16 MB 3D-kort
- **Rekommenderat** 800 MHz Pentium III 128 MB RAM 32 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✓ OpenGL ✓
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✓ Aureal 3D ✓ Dolby Surround ✓

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 36 Internet - 36
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 28,8 kb/s

KONKURRENTER

■ Medal of Honor: Allied Assault
Action i toppklass! Det bästa single player-skjutaspelet på marknaden just nu, med slaget på Omaha Beach som klimax.

■ Return to Castle Wolfenstein
Fängslande handling, fängslande universum och all blodig action som man kan förvänta sig av en shooter i förstaperson.

■ Ghost Recon
En lyckad blandning av action och strategi, som dock kunde blivit helt perfekt med några få ändringar.

■ Command & Conquer: Renegade
Ett misslyckat försök att utnyttja den kända spelvärlden.

PLUS & MINUS

+ Många olika sätt att spela multiplayer på.
+ Lätt att installera och komma igång med online.
+ Samma action som den man hittar i singleplayer-delen.
+ Fienderna är betydligt smartare än vad de är i singleplayer.
- Fienderna kan vara korkade, men nu har vi inget att skylla på.
- Svårt att få den rätta lagkänslan utan rätt kommunikationsmedel.

BETYG

Ghost Recon i multiplayer bjuder på digert urval av spelformer, där nog de flesta ska hitta något som faller dem i smaken. Ingen mer dålig AI i alla fall!

7

■ Producent: **Rival Interactive** ■ Utgivare: **Okänt** ■ Pris: **449 kr** ■ **www.real-war.com**

RIKTIGT SKRÄP

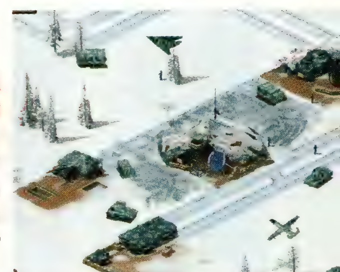
GENRE Strategi



VERKLIGHET? *Real War* utger sig för att vara något som det inte är: Realistiskt.



OTÄCKT KRIG Kan verklighetens krig verkligen vara så förfärligt som *Real War*?



PYTTESMÅ SOLDATER Kan du se soldaterna? Kan du träffa dem med musen?



BLODIG VERKLIGHET Grafiken är uppbyggd av hafsiga strukturer.

STATISTIK

Beroende på synvinkel är detta ett osmakligt eller väl-tajmat realtidsstrategispel om USA:s bekämpning av ett globalt nätverk av terrorister.

- Baserat på militärens software
- 1 stor samling modern krigsmateriel

HOW LOW CAN YOU GO?

266 MHz PII
64 MB RAM
16 MB 3D-kort

Spelet är förhållandevis snällt när det gäller maskinkrav, vilket inte direkt överraskar när man ser hur svag den grafiska motorn är.

När ett spelpaket skryter högljutt med att spelet är baserat på software som används för att träna officerare i US Army så ger man det en chans. Bara för att inse att man är riktigt lättlurad.

Av Thorstein Carlskov

Spelet börjar annars riktigt imponerande. Introt är ett visuellt trumsolo, som effektivt spelar på den krigsivrare som ligger latent i oss alla. Men spelgrafiken står i skarp kontrast till introt.

Seriösa strategifans tycker kanske att grafiska läckerheter är irrelevanta i den här typen av spel, men det är en klar fördel om man kan se skillnad på sina egna och fiendens enheter. Särskilt i ett spel som kräver snabba beslut och bestämt handlande. Problemet förstärks av det mikroskopiska infanteriet som man kan nå genom ett system av små plottriga ikoner som inte är effektiva att använda.

Spelet skulle vara okej om den artificiella intelligensen varit bra, men det är den inte. Man kan inte lita på sina enheter, för de har en tendens att trassla in sig i träd och andra hinder. Så ryker trivseln all världens väg. Detsamma gör CD:n. *Real War*? Riktigt skräp!

DOMEN

REAL WAR

TEKNIK

Minimum	266 MHz Pentium II	64 MB RAM	8 MB 3D-kort	
Rekommenderas	333 MHz Pentium II	64 MB RAM	16 MB 3D-kort	
Grafik	Software rendering ✗	Direct3D ✔	3dfx ✗	OpenGL ✗
Ljud	EAX (SB Live!) ✔	Aureal 3D ✗	Dolby Surround ✗	

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 4 Internet - 4
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 33 kb/s.

MULTIPLAYER-BETYG **5**

KONKURRENTER

Earth 2150
En fantastisk handling, snygg grafik och ett gameplay som får dig att komma tillbaka gång på gång.

Z: Steel Soldiers
En självständig grafisk stil och en twist på realtidsgenren gjorde detta till det bästa spelet i genren 2001.

WW3: Black Gold
Du spelar som ryss, amerikan eller irakier i ett krig om Jordens försvinnande resurser.

Real War
Det är baserat på software som används till strategisk träning i USA:s armé, men det märks inte.

PLUS & MINUS

+ Introt och den avslutande sekvensen är snyggt gjorda.
+ Stort urval av hypermodernt krigsmateriel.
- Bristen på resource management gör spelet lite för ytligt.
- Fiendens AI är ett problem för både dig själv och fienden.
- Grafiken är generellt tråkig och oinspirerande, och ...
- ... den är ett stort problem för kontrollen av enheterna.

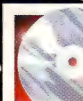
BETYG

Det liknar en av de halvtaskiga *Command & Conquer*-kopior som översvämmade marknaden för fem år sedan. Introt och slutsekvensen är snygga, men resten är både fult, plottrigt och trist.

5

■ Producent: **Thirteenth Production** ■ Utgivare: **Säljs enbart via Internet** ■ Pris: **34,99 euro (ca 320 kr)** ■ **www.hooligans-thegame.com**

ETT SPEL SOM VILL VARA ONDSKEFULLT



FINNS PÅ CD:N
Video från spelet finns på *incite*-CD:n.

GENRE Strategi

HOOLIGANS: STORM OVER EUROPE är ett spel med slagsmål, öl, knark, mord, inbrott, horor, poliser och fotboll. Det är tyvärr ett skitspel

STATISTIK

Strategispel som går ut på att styra en grupp yngre män som går på fotbollsmatcher och gillar allsång.

- ■ +10 single player-uppdrag
- ■ +5 multiplayer-nivåer
- ■ grafik som i det första *Command & Conquer*

Under fotbolls-EM i Holland och Belgien år 2000 utmärkte sig en del engelska fans mindre smickrande. Det har inspirerat en liten holländsk spelutvecklare till att göra ett huliganspel.

Av Steen Bachmann

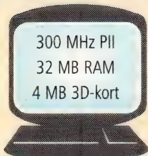
Det går ut på att kontrollera en grupp huliganer genom en rad uppdrag. Det är klassisk strategi där man klickar på en person och sedan höger- eller vänsterklickar för att få honom att gå från A till B eller t ex spöa upp någon. Man kan också markera en grupp av personer och få dem att sjunga eller plundra en klädbutik. Styrningen av spelet är klumpig, men acceptabel och härmed är det slut på allt positivt.

Olycklig introduktion

Spelet är av förbluffande dålig kvalitet. Efter en intro-video där den rätta stämningen slås an med en fetlagd och skäggig man som kliver ur en Opel Ascona och delar en back öl med tre vänner framför en husvagn, klickar jag på "Tutorial" och förväntar mig en enkel och lärorik introduktion till spelet. Den kommer inte. I stället börjar en onödigt komplicerad genomgång av funktionstangenter och håll ned höger skift-tangent och klicka med höger och vänster musknapp, tills genomgången plötsligt avbryts, trots att jag upprepade gånger utför rätt manöver.

Nåväl, det första uppdraget är väl överkomligt i svårighetsgrad, så det går nog – och alla kan ju göra fel, även om det är ett dåligt tecken att det finns en bugg i *tränings-uppdraget*. Det första uppdraget går ut på att leda huliganerna från en tunnelbanestation till en arena. Vi plundrar några butiker för att skaffa pengar, vandaliserar en stackars bänk och går sedan på puben och bjuder på några rundor för att få nya vänner med samma hobbies. Det är inget problem, vi går sjungande mot arenan och kommer fram efter 5-10 minuter. Dödstalet bland mina kamrater är 15, en har begått självmord, sju har

HOW LOW CAN YOU GO?



Det är inte omöjligt att spelet kan köras på enklare PC, men skaffa inte det här spelet, oavsett vilken dator du har.



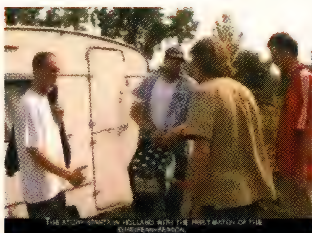
ANFALL Ett konkurrerande gäng anfaller plötsligt framför stadion.



TERROR-TOMMY Det är också möjligt att slåss inne på fotbollsplanen.



INTROVIDEO Det börjar så fint med de här herrarna i introvideon ...



... som träffas och diskuterar den kommande säsongsstarten över en ...



... back öl framför en husvagn. Härefter sätter spelet tyvärr igång.



KAMERAZOOM? Nej, du kan inte komma närmare än så här. Man kan inte zooma in och ut som i andra nyare strategispel.

arresterats och fyra oskyldiga har fått sätta livet till. Det låter underhållande, men det är det inte, och det blir det heller inte längre fram i spelet, där uppdragen blir en aning svårare och det också blir möjligt att lägga sina pengar på horor.

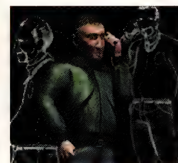
Mitt spel är inte sjukt ...
Den holländske spelutvecklaren bakom *Hooligans* har svårt att hitta distributörer i Europa på grund av det kontroversiella innehållet, varför det för tillfället bara kan köpas via Internet. Producenten Jason Garber säger:

"Jag tror inte att det kommer att få folk att bli fotbollshuliganer. Det finns massor av våldsamma spel och filmer och jag tycker inte att varken spelet eller spelindustrin har något problem. Jag menar, våld är ett politiskt och socialt problem, inte ett problem för datorspel. Det är ju ingen huligan-simulator, vi hade bara tröttnat på att slåss mot orcher och troll." Vi delar dina synpunkter, Jason Garber, men kunde du inte ha haft lite större ambitioner än att bara göra ett spel som retar upp folk? Vad sägs om ett intelligent, utmanande och aktuellt datorspel som retar upp folk? Kolla själv på videon från *Hooligans* på månadens CD.



MÖT DINA NYA VÄNNER

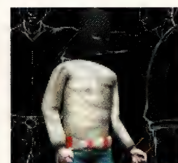
DET ÄR ALLTID TREVLIGT ATT TRÄFFA NYA VÄNNER. I *HOOLIGANS* FÅR DU SEX STYCKEN NYA VÄNNER PÅ EN GÅNG:



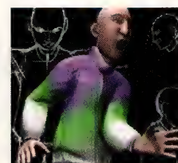
LEDARE
Är auktoriserad för att dela ut knark och leda allsången. Du ska ha minst en ledare.



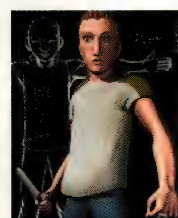
BIKER
En gammaldags Hells Angels-kille som gillar fotboll, motorcyklar och gamla hederliga slagsmål.



HOOLIGAN
Den autonoma och friska typen som alltid går med rånarluva och tillhygge och gillar att kasta gatstenar.



RAVER
Kan alltid kännas igen på sin stora ghettoblaster och härliga technomusik. Som bäst när han är hög på piller.



RAT
En liten blixtsnabb kille som rör sig snabbare än ögat. Han är typen som blev retad som liten, så därför är det samhällets fel.



BULCH
En korpulent och glad man som rör sig långsamt och har mycket vikt bakom sina få och inte särskilt väl valda ord.

DOMEN

HOOLIGANS: STORM OVER EUROPE

TEKNIK

Minimum	300 MHz Pentium II	32 MB RAM	4 MB 3D-kort
Rekommenderas	350 MHz Pentium II	64 MB RAM	8 MB 3D-kort

Grafik Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✗ OpenGL ✗
Ljud EAX (SB Live!) ✗ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER Max antal spelare: PC - 1 LAN - 4 Internet - 4
Antal spelare per CD: 1 Antal CD per spel: 1 Minimum modem: 56 kbps

MULTIPLAYER-BETYG 5

KONKURRENTER

Postal
Styr en galen massmördare som dödar allt som kommer i hans väg. Ett originellt spel som är värt att spela för sin humor.

Grand Theft Auto 2
Löp amok i en storstad och stjäl bilar, lev rövare och kör över fotgängare. Trean i serien släpps inom kort för PC.

Carmageddon 2000
Ett köra- och skjutaspel som var sensationellt när det släpptes 1996. Idag har serien helt fallit bort.

Hooligans
Samla ihop ett gäng hjärndöda våldsmän och gå på en fotbollsmatch. En fräck idé som blivit ett riktigt uselt spel.

PLUS & MINUS

+ Aldrig förr har någon gjort ett strategispel med huliganer.
– Förnärmande usel kvalitet – liknar ett shareware-spel från 1997.
– Förnärmande enkla och otillfredsställande uppdrag.
– Förnärmande enkelt träningsuppdrag som nästan får en att ge upp.
– Förnärmande liten nyhet i en genre som t ex bjuder på *Commandos 2*.
– Det stinker av spekulation – vi ger det ju t ex två sidor i tidningen ...

BETYG

Den fräcka och kontroversiella idén med att styra ett gäng huliganer har blivit ett riktigt uselt spel. Begeistringen av att ha fått tag i ett extremt spel varar i ungefär fem minuter. *That's it!*

3

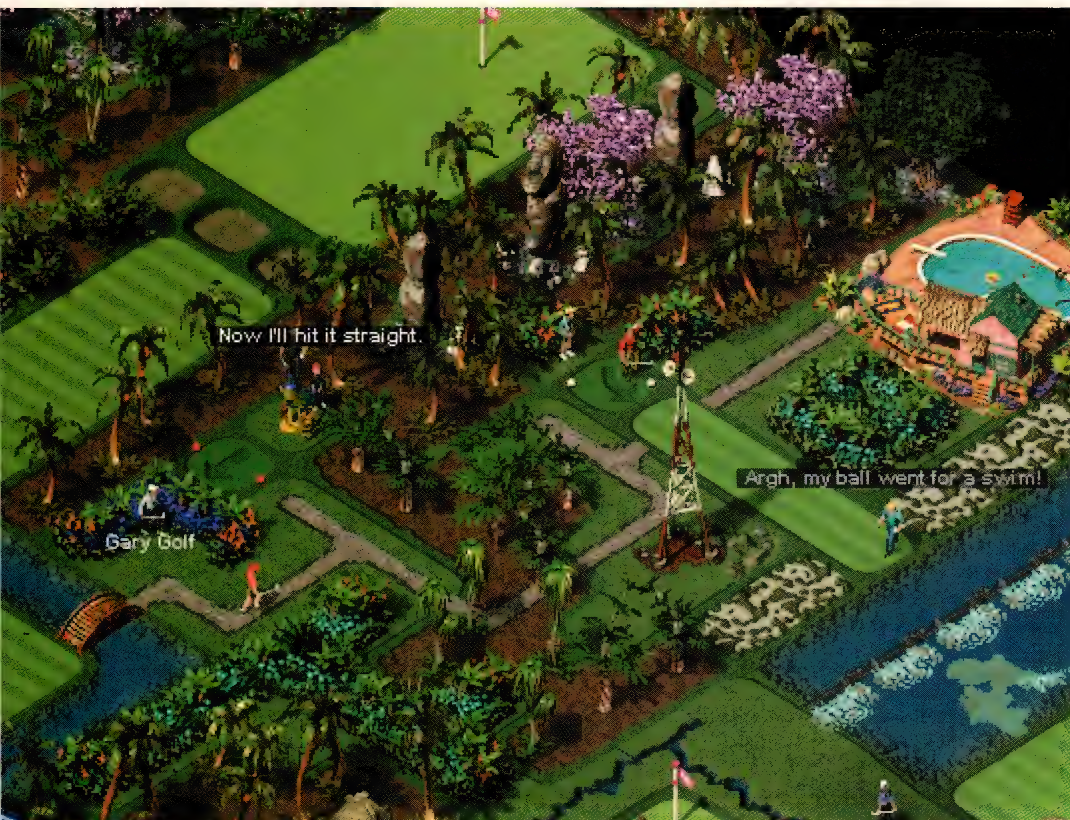
■ Producent: **Firaxis Games** ■ Utgivare: **Electronic Arts, 08-546 645 00** ■ Pris: **399 kr** ■ **http://simgolf.ea.com**



EN TUR I RUFFEN

GENRE **Strategi**

SID MEIERÍS SIM GOLF är fyllt med bra idéer och dåliga lösningar



GNÄLLRÖVAR Du kan följa dina gästers tankar medan de går runt på banorna, så att du kan se om de är nöjda eller precis som vår recensent så smått börjar bli uttråkade.

STATISTIK

Bygg upp en komplett golfklubb inklusive 18 hål och öppen bar och ta själv en runda med klubborna till sammans med dina pladdriga gäster.

- 16 platser
- Otaliga designmöjligheter
- Byt banor med andra golffans på Nätet



GLOBETROTTER Du kan bygga golfbanor på 16 olika ställen över hela världen, var och en med sin särprägel.

Erfarenhet och expertis är ingen garanti för framgång. Och *Sid Meierís Sim Golf* är ett tydligt bevis på att även de mest genialiska spelskapare kan ha en dålig dag emellanåt.

Av Jon Brown

Spillet har, som namnet antyder, utvecklats i nära samarbete med spelgurun Sid Meier (mannen bakom Civilization-serien). Men medan t ex *Civilization 3* är resultatet av fem års mödosamt utvecklings- och programmeringsarbete så har det bara tagit 6 månader att göra *Sim Golf* – och det märks!

Spelet är egentligen en blandning av tre spelgenrer, men trots att kombinationen av sport, strategi och simulation låter som en bra idé på papperet faller förväntningarna på *Sim Golf* snabbt till marken.

Hyfsat ingenjörsarbete

Huvuduppgiften är att bygga en framgångsrik golfanläggning genom att designa hålen, sköta de nödvändiga faciliteterna och bjuda in golfsportens proffs till turneringar om stora pengar.

Som i Theme Park-spelen handlar det om att utnyttja de uppköpta områdena optimalt, samtidigt som du hela tiden ska hålla ett öga på hur nöjda dina gäster är med de olika attraktionerna (i det här fallet urvalet av banor).

Just arbetet med att designa banorna är definitivt den mest underhållande delen av *Sim Golf*, och faktiskt är det ganska imponerande hur stor betydelse placeringen av bunkrar, fairways och vattenhinder har för hur bra banan är. Om du t ex bygger för många svåra hål kommer amatörerna snart att börja knäcka sina golfklubbor över knäna i frustration och säga upp sina medlemskap. På detta plan fungerar *Sim Golf* alltså riktigt hyfsat.

Problemen startar först när spelet försöker att vara något annat och mer än bara en vanlig omgång manager-strategi. Spelet bjuder nämligen också på t ex ett återsende av de populära sims (från vardagssimulationen *The Sims*),

SÅ KUNDE DET HA GJORTS

TRE SNABBA FÖRBÄTTRINGAR KUNDE HA GJORT *SIM GOLF* TILL ETT SUPERSPEL



DET HADE VARIT ROLIGARE OM ...

... du hade haft större kontroll över slagen när det gäller klubbval, slagkraft och riktning i golfdelen.

Som i: Mario Golf (Game Boy)



DET HADE HJÄLPT OM ...

... du kunde gå runt din anläggning i 3D för att få ett bättre intryck av hur bra din design fungerade.

Som i: Theme Park Inc



DET HADE SETT BÄTTRE UT OM ...

... animeringar och grafik generellt höll samma höga standard som i de övriga Sims-spelen.

Som i: The Sims: Hot Date

HOW LOW CAN YOU GO?



Den halvtråkiga grafiken har dock fördelen att maskinkraven blir överkomliga. Vilket också är nödvändigt då det inte finns några inställningsmöjligheter.



PENGAR PÅ SPEL Om du vill förbättra banans status, kan du arrangera turneringar som du tyvärr sedan själv blir tvungen att delta i.



LANDSKAPSARKITEKTUR De många varierade designmöjligheterna är *SIM GOLFS* största styrka och gör det möjligt att designa hål i alla storlekar och former.

som här spelar rollerna som gäster på golfbanan. Under spelets gång kommer de med små kommentarer och håller dig således informerad om olika mer eller mindre viktiga händelser. T ex får du vid en tidpunkt veta att två av klubbmedlemmarna har satt igång med att skriva en bok, där slutet (lyckligt eller olyckligt) är beroende av hur deras nästa golfrunda går. Vad nu det har med ditt jobb som direktör för golfklubben är lite svårt att säga och tillför under alla omständigheter inget märkbart positivt till spelets gameplay. Okej, ibland kan de lustiga kommentarerna ha ett visst underhållningsvärde, men det räcker inte på långa vägar för att göra de små pixel-personligheternas gästspel till något annat än kortvarig förströelse.

En rejäl blunder

Den tredje och sista delen av spelet, där du själv kan få spela igenom de olika banorna är också den största besvikelsen.

Slagen utförs helt enkelt genom att du pekar på hålet och klickar på musen utan att behöva fundera på sådana detaljer som slagkraft, vindstyrka eller klubbval. Du kan visserligen välja typ av slag (straight drive, hook, swing eller backspin), men för det mesta så kommer golfproffset, som du aldrig får full kontroll över, själv att välja, vilket bara ökar frustrationen när bollen sedan ändå hamnar i närmaste sandbunker.

Du kan förbättra spelarens förmågor genom att genomföra en rad små uppgifter, som t ex att konstruera ditt första par fem-hål. Dessutom dyker andra proffs ibland upp för att utmana dig på en runda och betta lite.

Men det räcker alls inte för att uppväga golfdelens ändlösa rad av fel och brister som bidrar till att göra klubbsvingandet till en långtråkig föreställning som bidrar till att sänka hela spelet, inklusive den ganska utmärkta manager-delen långt ned i medelmåttighetens mörker.

DOMEN

SID MEIER'S SIM GOLF

TEKNIK

- **Minimum** 300 MHz Pentium II 64 MB RAM 8 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 500 MHz Pentium III 128 MB RAM 16 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✗ OpenGL ✗
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✗ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER Max antal spelare: PC - 1 LAN - 0 Internet - 0
Antal spelare per CD: 1 Antal CD per spel: 1 Minimum modem: -

MULTIPLAYER-BETYG -

KONKURRENTER

Theme Park Inc.
Detaljerat management-spel som samtidigt är lättillgängligt. Den färggranna grafiken bidrar till att ge spelet personlighet.

Rollercoaster Tycoon
Trots att det börjar bli föråldrat är det fortfarande roligt att bygga åkattraktioner som får folk att må illa.

Sid Meierís Sim Golf
Det kunde varit så bra och så slutar det ändå med en avslagen känsla. Bra idéer, men dåligt utförande.

Pizza Connection 2
Denna hopplösa uppföljare har på alla sätt fått ett halvår för lite i ugnen.

PLUS & MINUS

+ Det är ganska underhållande att designa den optimala golfbanan.
+ Spelet försöker iallafall att skapa något helt nytt.
- Själva golfdelen är både tråkig och dåligt uppbyggd.
- De små sims verkar lite malplacerade på en golfbana.
- Grafiskt är spelet definitivt ingen njutning.
- Hela spelet känns som ett hastverk och designen är ogenomtänkt.

BETYG

En dubbelbogey som snabbt blir för tråkig för att konkurrera med de många andra manager-spelen på marknaden. Blandningen av olika spelgenrer är annars en bra idé, som dock inte når hela vägen fram.

6

■ Producent: **Lucas Arts** ■ Utgivare: **PAN Interactive, 08-597 962 50** ■ Pris: **399 kr** ■ **www.galacticbattlegrounds.com**

MYCKET TUNN STRATEGI

GENRE Strategi



NYBÖRJARE Motståndarna är alldeles för orörliga för att vara någon större fara.



FÖRVIRRING Det kan ofta vara svårt att ta reda på vilken byggnad som gör vad.

STATISTIK

Ett nytt strategispel i Star Wars-serien som skulle falla omkull om det inte kunde luta sig mot *Age of Empires 2.*

- 6 kampanjer
- 6 civilisationer
- 300 enheter
- möjlighet att skjuta en man vid namn Jar Jar Binks

STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS är beviset på att det går att utveckla en medelmåttig kopia av **AGE OF EMPIRES**

Du blir kanske totalt förnärmad av den här recensionen för att du älskar allt som har med Star Wars att göra. Men detta är en KOPIA av *Age of Empires 2*, fast med den haken att det har visat sig omöjligt att kopiera kvaliteten på strider, grafik och artificiell intelligens i det legendariska spelet.

Av praktikant Thomas Vilhelmsen

Spelet följer den ursprungliga Star Wars-historien. Du får träffa alla personerna från filmerna plus några få extra i de sex avsnitt där du får styra allt från den giriga Trade Federation till de håriga Wookies. Grafiken är lite kantig, men i övrigt är byggnader och växter välgjorda. Ljudet är spelets stora plus, med både skön musik och bra ljudeffekter. Uppdragen i spelet har en bra bakgrundshistoria och de flesta har stora likheter med filmerna.

Det finns över 300 olika enheter fördelade mellan de 6 civilisationerna i spelet. Varje civilisation har en egen unik enhet och en rad uppgraderingar.

De sex avsnitten handlar om de olika civilisationerna som man ska hjälpa med deras problem. I det första avsnittet ska du hjälpa den hårige Chewbacca att försvara hans hemplanet, Kashyyyk, mot The Trade Federation. I nästa kampanj ska du sedan i stället hjälpa The Trade Federation att överfalla Naboo.

I det tredje uppdraget får du en chans att lära känna Jar Jar Binks folk, The Gungans, då du ska hjälpa dem att klara sig genom ett inbördeskrig. Du får också möjlighet att jaga rebeller med mannen som alla älskar att hata: Darth Vader. Den femte kampanjen utspelas tillsammans med prinsessan Leia, som du ska hjälpa att fördriva Imperiet. I den sista kampanjen återvänder Chewbacca och Han Solo till Kashyyyk, som sedan Chewbaccas avresa har blivit invaderad av Imperiet.

Från det första scenariot till det sista går det en röd tråd av taskig artificiell intelligens. *Galactic Battlegrounds* är säkert godis för fansen, men det känns inte övertygande om man någon gång i sitt liv har spelat *Age of Empires 2.*

HOW LOW CAN YOU GO?

300 MHz PII
32 MB RAM
4 MB 3D-kort

Om du vill ha ut någon liten gnutta spelglädje av spelet måste du faktiskt köpa ett 64 MB GeForce2-kort. Men det kan alltså rent teoretiskt köras med mindre.



GRAFIKFEL Fel i grafiken gör att du ibland kan gå genom väggar.

DOMEN

SW: GALACTIC BATTLEGROUNDS

TEKNIK

Minimum	300 MHz Pentium II	32 MB RAM	4 MB 3D-kort
Rekommenderas	400 MHz Pentium II	64 MB RAM	8 MB 3D-kort

Grafik Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✗ OpenGL ✗
Ljud EAX (SBLive!) ✓ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 6 Internet - 6
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 56,6 kb/s.

MULTIPLAYER-BETYG 6

KONKURRENTER

■ **Age of Empires-serien**
Vår klara favorit och ett av strategihistoriens snyggaste kapitel, som fortfarande säljer i stor stil.

■ **Empire Earth**
Ingen större revolution, men spelet är fortfarande roligt, snabbt och enkelt. Tar det bästa från alla strategispel.

■ **Startopia**
Ett mycket fräckt rymdstrategispel som förutom att vara otroligt utmanande också är fyllt med bra humor.

■ **Star Wars: Galactic Battlegrounds**
Det är varken fult eller jättedåligt, det liknar bara *Age of Empires* så mycket att man ju lika gärna kan köpa just *AoE.*

PLUS & MINUS

\+ Landskapet varierar mycket för varje kampanj.
\+ Massor av enheter och uppgraderingar för de olika civilisationerna.
\+ Spelet har generellt bra ljudeffekter och musik.
\- Den artificiella intelligensen är sämre än i de flesta andra strategispel.
\- Grafiken kan kännas kantig och föråldrad.
\- Striderna blir ofta oöverskådliga om ens armé är för stor.

BETYG

Spelet är ett bevis på att det går att göra en medelmåttig kopia av *Age of Empires 2* ... *Galactic Battlegrounds* är ingen milstolpe i spelhistorien och en eventuell uppföljare lär knappast bli det heller.

6

■ Producent: **Fish Tank** ■ **www.fishtankgames.com**

S.W.I.N.E.

GENRE Strategi

Hör grisar och harar hemma i REALTIDS-STRATEGI? Är detta det bästa skrattspelet? Kan man skratta ihjäl sig?

Sedan den 11 september har det i stort sett varit förbjudet att skoja med begreppet krig. Men *SWINE* försöker att få dig att skratta som en clown på lustgas medan du utraderar fienden.

Av Dave Upchurch

Det låter ju som god underhållning att se grisar kämpa mot harar, men efter cirka 10 minuter börjar de karikerade tyska och franska brytningarna att gå en på nerverna.

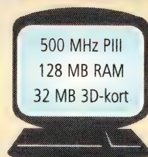
Till att börja med märker man dock inget, för man är totalt förblindad av grafiken. Enheterna är helt enkelt fantastiska och både byggnader och landskap är lika charmerande utformade. Du måste visserligen ha en rejäl dator med ett bra grafikkort för att kunna njuta av det, men du har väl ändå gått och funderat på att uppgradera ... Men wow-effekten avtar sakta, men säkert och då upptäcker man att spelets gameplay inte alls kan mäta sig med dess grafik. Det är klassiska realtidsproblem med vägfinnande och artificiell intelligens. Dina enheter har stora problem med att navigera på trånga gator eller på broar och du kan glömma alla tankar på att skicka dem genom skogen. Och dina enheter ignorerar ofta dina order om att skjuta, förfölja eller dra sig tillbaka. Fienden är dock lika obegåvad så det är inga problem att hitta en vattentät strategi. Sedan är det bara humorn kvar. Man skrattar och skrattar, och till sist fastnar skrattet i halsen och börjar göra ont.

STATISTIK

Tag värvning i arméernas motståndsrörelse och försvara Carrotland mot de grymtande horderna i National Army Of Pigs.

- Superdetaljerade 3D-enheter och terräng
- Humoristiska videoklipp med grisar och harar i huvudrollerna
- 3D-kortet får en rejäl omgång motion av den snygga grafiken

HOW LOW CAN YOU GO?



Ett grafiskt tungt spel som inte kan köras utan ett bra 3D-kort. Kraschade irriterande ofta i vårt test.



SVINDUMT Dina soldater är ibland för dumma för att lyda order.



MÖRDARMASKINER Det finns gott om tanks att välja på och de är fyllda med läckra detaljer.

DOMEN

BETYG **5**

AI och strategisk utmaning ligger på minimumnivå. Efter en timmes spel har du hittat en taktik som vinner varje gång.

■ Producent: **Arxel Tribe** ■ Utgivare: **CMN Group, 08-73 15 760** ■ Pris: **449 kr** ■ **http://hitchcock.arxeltribe.com**

HITCHCOCK - THE FINAL CUT

GENRE Adventure

Hitchcocks namn används i titeln, men han är svår att hitta i själva spelet.

Av Jonathan Todd

Man får vara riktigt dum om det här spelets gåtor ska kunna utmana ens intellekt. Viktiga objekt är alltid lätta att hitta, ibland zoomar kameran till på köpet in på dem så att även dumma hästar och kossor ska fatta vad som gäller. Om man för muspekaren över objektet aktiveras en lupp så att man säkert ska veta att man är på rätt spår. Sedan klickar man bara febrilt med vänster musknapp tills det inte finns fler saker att göra med objektet. Du kan antingen springa, hoppa eller sidsteppa och du drar sällan din pistol. Spelet har också helt lyckas undvika all form av spänning som gjorde Alfred Hitchcock till en så legendarisk regissör. Lägg pengarna på några av hans filmer i stället.



SAMLING Du kan undersöka de otäcka scenerna med lupp så att du hittar alla användbara objekt.

DOMEN

BETYG **5**

Hitchcocks universum utnyttjas aldrig ordenligt och spelets puzzles är generellt alldeles för enkla.

■ Producent: **Attention to Detail** ■ Utgivare: **Infogrames, 08-761 10 01** ■ Pris: **349 kr** ■ **www.eidosinteractive.co.uk**

OLYMPISK FLOPP

GENRE Sport

Det officiella spelet för de olympiska spelen blir till en **DÅLIGT KRAMAD SNÖBOLL** på PC



FLYGTUR Backhoppning är en av de mer spektakulära sportgrenarna i *Salt Lake 2002.*

Curling eller ej, hur många av er njöt av att tillbringa tid framför TV-skärmen förra månaden för att följa vinter-OS från Salt Lake City? Tänkte väl det! Och hur många av er har nu lust att återuppleva de snöiga prövningarna på datorskärmen i ett medelmåttigt sportspel?

Av Jonathan Todd

Jämfört med föregångare som *Sydney 2000* och *Sergei Bubka's Millennium Games* verkar det rätt spartansk att det bara fick plats sex sportgrenar i *Salt Lake 2002.* Var blev skidskyttet, konståkningen, ishockeyturneringen och de "fartfyllda" curlinglagen av?

I stället kan du trösta dig med alpint störtlopp, slalom, freestyle, backhoppning, bob och snowboard.

I gengäld är spelet inte så tufft mot ditt tangentbord som många andra sportspel. Du behöver bara två "action-tangenter", en för att knäböja, sätta fart och krypa in i boben och en för att resa dig upp, hoppa och bygga upp fart. Så långt verkar det ju bra. Figurernas rörelser är också njutbara och flytande, och den TV-liknande presentationen, segermomenten och fallen är ganska lyckade. Detsamma kan dessvärre inte sägas om de löjliga kommentarerna, "platta" åskådarna och den eländiga bakgrundsmusiken.

Men det största felet är alltså bristen på intressanta sportgrenar, vilket bidrar till att skicka *Salt Lake 2002* in i glömskan tillsammans med de flesta andra olympiska sportspel, och spelet blir till slut ungefär lika långlivat som en snögubbe på solsemester.

STATISTIK

Pröva dina OS-talanger på datorsimulerad snö och is i Salt Lake Citys kyliga omgivningar.

- 6 sportgrenar
- 16 länder
- 4 spelformer
- Officiell OS-licens
- Kort livslängd!

HOW LOW CAN YOU GO?

550 MHz PIII
64 MB RAM
16 MB 3D-kort

Salt Lake 2002 är försett med de sedvanliga möjligheterna för att justera detaljgraden för grafiken, utan att det dock direkt gör spelet bättre.

DOMEN

SALT LAKE 2002

TEKNIK

Minimum	550 MHz Pentium III	64 MB RAM	16 MB 3D-kort	
Rekommenderas	800 MHz Pentium III	128 MB RAM	16 MB 3D-kort	
Grafik	Software rendering ✗	Direct3D ✓	3dfx ✗	OpenGL ✗
Ljud	EAX (SBLive!) ✗	Aureal 3D ✗	Dolby Surround ✗	

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC -4 LAN 0 Internet 0 ■ Antal spelare per CD: 4 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: -

MULTIPLAYER-BETYG 6

KONKURRENTER

■ **Sergei Bubka's Milennium Games**
Ett trist bevis på att det inte krävs särskilt mycket för att ta förstaplatsen bland de idrottsinspirerade sportspelen.

■ **Sydney 2000**
En smula sämre än *Sergei Bubka.* Ett spel med officiell licens, men helt utan olympisk stämning.

■ **Salt Lake 2002**
Påminner på många sätt om Sydney 2000, inklusive samma fel och allt för få grenar.

■ **Olympic Games**
Eidos föregångare till *Sydney 2000,* som helt i onödan förde in 2D-karaktärer på en totalt förvirrande 3D-arena.

PLUS & MINUS

+ Styrningen belönar duktighet mer än ohämmat tangentmanglande.
+ Lätt att komma i gång med och lagom svårt att bemästra.
+ Ganska hyfsad grafik och fint animerade karaktärer.
- De sex sportgrenarna räcker inte till för att hålla intresset vid liv.
- Bakgrundsgrafiken är mycket "platt" och gnisslande.
- Musik och kommentarer är mer irriterande än inspirerande.

BETYG

Varför ska det vara så svårt att göra ett ordentligt olympiskt sportspel? *Salt Lake* är ett bra bevis på att det har gått lite för snabbt att få spelet färdigt. Ett par sportgrenar till hade gjort susen.

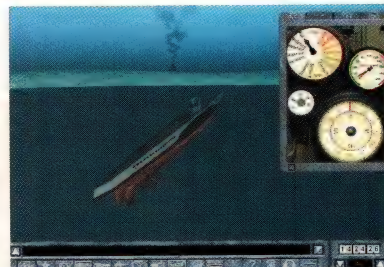
5

■ Producent: **SSI/Ultimation** ■ Utgivare: **Ubi Soft, 08-564 351 30** ■ Pris: **449 kr** ■ **www.silenthunterii.com**

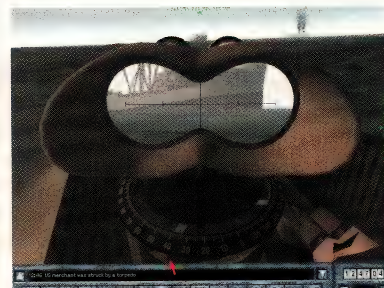
LÅGVATTENMÄRKE

GENRE Simulation





VI SJUNKER! Vi gav det en ärlig chans, men *Silent Hunter 2* sjunker som en sten,



LUGNET FÖRE STORMEN Ett fientligt fartyg är i sikte. Gör klar torpederna!

"Herre min je! Såg du den fisken? DEN LIKNADE GUDRUN SCHYMAN!"

En försiktig bedömning säger att 97 procent av våra läsare kommer att hata *Silent Hunter 2*. Det ska likna en superrealistisk simulation av en tysk ubåt under andra världskriget, men det ser ut som skräp.

Av James Price

De sista tre procenten av våra läsare, som faktiskt läser dessa rader, har antingen en bisarr form av humor eller en osund förkärlek för ubåtssimulatorer. Kanske är du typen som vill ha realism och stämning, ingående planering och minutiösa beräkningar. Om du hör till den sistnämnda kategorin är *Silent Hunter 2* ändå inte något för dig.

3D-motoren är inte bra, och den maximala upplösningen på 800 x 600 är en ren förolämpning. Det liknar något från början av 90-talet. Och bristen på ambitioner kan också avläsas i den hopplöst linjära kampanjspelformen.

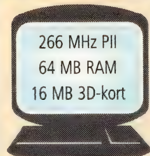
Mest bekymrande är dock bristen på realism, för här har vi att göra med en spelgenre som lever på att vara verklighetstrogen. De datorkontrollerade fartygen seglar obekymrat på grund som hjärndöda valar och sjöslag kan vinnas utan behov av minsta lilla taktiskt snille. Ett lågvattenmärke.

STATISTIK

Du är kapten på en tysk ubåt under WWII och ska sänka fartyg.

- Realism med modifikationer
- Fristående uppdrag eller kampanjer
- Multiplayer kommer senare

HOW LOW CAN YOU GO?



Det flyter inte perfekt på detta system, vilket är ganska svårt att förstå när man ser grafiken.

DOMEN

SILENT HUNTER 2

TEKNIK

Minimum	266 MHz Pentium II	64 MB RAM	16 MB 3D-kort
Rekommenderas	500 MHz Pentium III	128 MB RAM	32 MB 3D-kort

- **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✗ OpenGL ✗
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✓ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN 0 Internet 0 ■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: -

MULTIPLAYER-BETYG ■

KONKURRENTER

Sub Command
Uppfyller våra krav på ett bra simulationsspel: Det är ambitiöst, komplext och realistiskt.

688(I) Hunter/Killer
Komplex och detaljerad simulation från Sonalysts, som gjorde träningsprogram till den amerikanska flottan.

Tom Clancy's SSN
Underhållande och grafikmässigt väl fungerande simulation, som dock kan tyckas vara en aning seg.

Silent Hunter 2
Man kan undra över varför de seriösa grabbarna på Ubi Soft har velat låna sitt namn till detta misslyckande.

PLUS & MINUS

+ Det är helt inriktat mot den ultraseriöse simulationsspelaren.
– Kampanjspelformen är hopplöst linjär.
– Den artificiella intelligensen är så dålig att det gör ont.
– Spelets gameplay saknar djup, det blir snabbt alldeles för lätt att vinna.
– Det ser inte mycket ut för världen, men det kräver en del maskinkraft.
– Kanske är våra testmaskiner sjuka, för spelet kraschade konstant.

BETYG

Ett spel som bara kan tilltala inbitna simulationsspelare, och även dessa tror vi kommer att tröttna snabbt på *Silent Hunters 2*:s brist på artificiell intelligens och utmaningar i spelets gameplay.

4

■ Producent: **GSC Game World** ■ Utgivare: **KE Media, 08-445 50 50** ■ Pris: **249 kr** ■ **www.cossacks.de/english/cossacks/addon1.php3**

BLEKT TILLÄGG

GENRE **Strategi**

STATISTIK

Vi befinner oss på 1700-talet och Europa är i krig. Fransmän, engelsmän, ryssar, holländare och preussare kämpar mot varandra och alla andra. Du ska välja sida och beskydda ditt territorium.

- +1000 enheter
- 5 nya kampanjer
- 2 nya nationer
- 6 nya historiska slag
- 6 nya skepp
- Kartorna är upp till 16 gånger större

HOW LOW CAN YOU GO?



Det är ett plus för spelet att det kan köras på en relativt enkelt utrustad dator - faktiskt även utan 3D-kort.

Sun Tzu sade att krig är vägen till säkerhet eller förstörelse. COSSACKS: ART OF WAR har tyvärr valt fel väg

Tilläggspaketet för *Cossacks* lovar mycket, men det håller inte vad det lovar. Det är synd och skam, för antalet enheter på slagfältet har aldrig varit större.

Av Jon Evans

Fem nya kampanjer, sex uppdrag, sex historiska slag och hundratals enheter låter imponerande, men *Art of War* kommer inte i närheten av *Age of Empires 2*.

Liksom de flesta andra realtidsstrategispel handlar *Art of War* om att bygga en bas, samla resurser, sätta ihop en rejäl armé och sedan krossa fienden. Spelet täcker perioden från cirka år 1500 till år 1800. Och spelet har stöd för strider med upp till 8 000 enheter på skärmen, en skala som bara kan matchas av *Shogun: Total War*.

Det är bara synd att striderna inte kräver så mycket mer än att man grupperar sina styrkor och klickar på fienden. Formationer är inte särskilt viktiga, de kan sällan avgöra utgången av en strid. Det viktigaste är att man har fler soldater än fienden, så det är inte lönt att man försöker hitta nya taktiska lösningar. Ett hårt slag för ett ambitiöst strategispel. En annan besvikelse är bristen på bra 3D-terräng som man kan använda taktiskt. Det ska erkännas att *Art of War* använder terrängen lite bättre än *Age of Empires 2*, men det är på inget sätt lika effektivt som i *Z2: Steel Soldiers* eller *Earth 2150*.

Spelet är dock inte helt värdelöst. Fiendernas artificiella intelligens på de högre svårighetsgraderna är ganska bra och på de två högsta är det faktiskt otroligt utmanande.

Man återvänder dock bara till spelet om man kan ha överseende med alla småfel som finns, som till exempel den klumpiga kontrollen (det är mycket svårt att välja en enskild enhet), spelets lite för långtråkiga micro management och dumheten som ibland uppträder. Den artificiella intelligensen för arbetarna har förbättrats sedan det ursprungliga spelet, men de kan ibland uppvisa en grad av dumhet som är helt enastående.



LITE VÄL FANTASILÖST Det handlar bara om att ha flest soldater – så vinner man .



NYCKEL TILL FRAMGÅNG Flottan var omåttligt viktig under 1700-talet.

DOMEN

COSSACKS: ART OF WAR

TEKNIK

Minimum	350 MHz Pentium II	64 MB RAM
Rekommenderas	500 MHz Pentium III	128 MB RAM

Grafik Software rendering ✔ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✘

Ljud EAX (SB Live!) ✘ Aureal 3D ✘ Dolby Surround ✘

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 8 Internet - 8 ■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 56 kbps

MULTIPLAYER **7**

KONKURRENTER

Age of Empires 2
Det har ett par år på nacken, men det börjar nu visa sig att *AoE 2* har satt en ny standard för strategispel.

Shogun: Total War
Snabb action, djup strategi och tusentals enheter på de asiatiska slagfälten. Har liksom *AoE 2* blivit en klassiker.

Z2: Steel Soldiers
Vi var inte riktigt övertygade på den tiden då det släpptes, men det har med tiden visat sig vara mycket hållbart.

Cossacks: Art of War
Hyfsat spel som liknar *AoE 2*. Det känns som om det saknar lite ambitioner.

PLUS & MINUS

+ Slagen kan vara gigantiska och grafiskt imponerande.
+ Fiendens artificiella intelligens är bra på de högre svårighetsgraderna.
- Taktiskt sett handlar det i grund och botten om att ha den största armén.
- Kontrollen är klumpig, särskilt om man vill få tag på en enskild enhet.
- Spelets krångliga micro management känns som en plikt.
- Arbetarnas artificiella intelligens är ibland helt bortblåst.

BETYG

Cossacks: Art of War **känns som ett spel som borde ha fått ett års utveckling till. Då hade vi troligtvis fått ett spel som var självständigt och avrundat i stället för en budgetversion av *Age of Empires 2*.**

6

■ Producent: **Mad Dog** ■ Utgivare: **Pan Vision, 08-597 962 50** ■ Pris: **449 kr**

STAR TREK **ARMADA 2**

GENRE Strategi

STATISTIK

Så är det bråk igen i universum. Kämpa mot en rad utomjordiska motståndare om resurser, kolonier och makt i rymden.

- 6 raser
- 42 rymdskepp
- +20 supervapen

Ännu ett Star Trek-spel ansluter sig till den långa raden av medelmåttiga stjärnutflykter

Det första Star Trek Armada-spelet som kom för två år sedan var ett både lättillgängligt och strömlinjeformat strategispel som bara skämdes av lite för få taktiska valmöjligheter och en lite tråkig 2D-grafik. Tvåan rättar till några av dessa fel, men kommer tyvärr med en lång rad nya.

Av Craig Vaughan



FULL FART FRAMÅT En av de största förbättringarna i *Armada 2* är möjligheten att flytta sina enheter med warp-hastighet när du t ex har akut behov av förstärkningar.

Spelets gameplay är detsamma – du bygger upp enorma arméer och samlar in resurser i ett försök att kolonisera nya planeter – men det finns en rad nya element som lagts till i ett försök att locka nya spelare till serien.

Tyvärr visar det sig snabbt att de flesta av dessa nya element mest är kosmetiska och i slutändan bara understryker originalets brister.

Trots att de två nya raserna, cardassians och ras nummer 8472, nu också finns med i spelet, kan du själv bara spela som ledare antingen för federationen, klingoner eller borger när du ska genomföra de 20 single player-uppdragen. Större tonvikt har också lagts på insamlingen av resurser i tvåan, där du förutom dilithium nu också kan samla in metall och latinum när din flotta behöver en boost, utan att det för den skulle egentligen fungerar som något annat än irriterande pliktuppgifter på väg mot nästa slag.

Även övergången till 3D-grafik slutar som lite av en avslagen upplevelse. Om du vill ha någorlunda överblick över vad som händer måste du nämligen fortfarande använda det sedvanliga fågelperspektivet, vilket alltså ger ett begränsat utbyte av den i övrigt njutbara 3D-grafiken.

Spelet är lika lätt att komma in i som ettan, men det räcker inte för att hindra att *Star Trek Armada 2* hamnar på datorspelens soptipp tillsammans med de flesta andra Star Trek-titlar.

HOW LOW CAN YOU GO?



Trots att spelet numera är utrustad med 3D-grafik är hardware-kraven rimliga. Fattas bara annat!

DOMEN

BETYG **5**

Ännu en Star Trek-titel som inte orkar upp i warp-hastighet. 3D-grafiken är snygg, men spelet är förvirrande och överflödigt.

■ Producent: **In Utero** ■ Utgivare: **DreamCatcher, se URL** ■ Pris: **Ca 350 kr** ■ **www.dreamcatchergames.com/games/zorro**

SHADOW OF **ZORRO**

GENRE Action/adventure



ZUR ZHOW Sju banor fyllda med smygande och svärdfäktande prövningar får dig att bli vansinnig på den omöjliga styrningen.

"Vem är den maskerade mannen?", skrek de upphetsade spelproducenterna. "Vad mig anbelangar är han både ful och motoriskt handikappad," svarade den frustrerade recensenten.

Av Dave Upchurch

Action-äventyret *Shadow of Zorro* är ett exempel på att en känd huvudperson inte räcker för att skapa ett bra datorspel om dess gameplay stinker.

Kombinationen av omöjlig styrning och en kamera som alltid hittar de mest oanvändbara vinklarna betyder att det är mer fråga om tur än skicklighet när motståndarna ska besegras. Till detta kommer en rad grundläggande fel som objekt som är omöjliga att få tag på och dörrar som enbart finns med som dekoration, men är omöjliga att skilja från vanliga dörrar. Alltså på alla sätt ett riktigt zurt spel.

DOMEN

BETYG **2**

Ett frustrerande och dåligt designat action/adventure, som bara överlever några minuter på hårddisken.

■ Producent: **Nival Interactive** ■ Utgivare: **Ej känt** ■ Pris: ca **450 kr** ■ **www.etherlords.com**

STATISTIK

Du får ikläda dig rollen som Etherlord och kämpa med tre rivaler om att nå först fram till Temple of Time där du blir krönt till White Lord.

- 1 blandning av turn-baserad strategi och CCG-kortspel
- 300 utmärkta spells och 120 bizarra varelser
- Två massiva kampanjer och tonvis av strider
- 1 ny genre uppstår



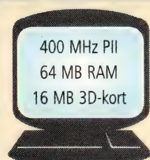
BRA STRATEGI Blandningen av fantasi och strategi ser bra ut på skärmen.



120 OLIKA VARELSER Det finns 300 spells och 120 olika genrer att leka med.



HOW LOW CAN YOU GO?



De snygga 3D-effekterna kräver massor av kräm så detta är ett absolut minimumkrav. Installationen kräver hela 1,3 GB ledigt utrymme på hårddisken!

EN **GENRE** FÖDS

GENRE Strategi

Det ser ut som ett rollspel som är baserat på ett kortspel, men är i själva verket en **NYSKAPANDE FORM AV STRATEGISPEL**

Om du aldrig har spelet CCG-kortspel så blir du säkert lika förvirrad av *Etherlords* som vi blev.

Av Dave Upchurch

Idén med CCG är att man ska sätta ihop ett antal kort som passar den strategi man lagt upp och som man sedan använder mot andra spelare. Varje kort representerar en form av rollspelskaraktär med sina styrkor och svagheter. Man spelar sedan på det viset att ett slumpmässigt kort dras från ens egen hög och jämförs med ett av motståndarens kort. Det låter lite torrt, men resultatet är en unik kombination av turn-baserad strategi och mysterium, planering och tillfälligheter.

Spelets kärna är kampanjen där du väljer en Etherlord med en given uppsättning kort som ska genomföra en rad uppdrag för att bli den mäktige White Lord. Varje Etherlord ska i tur och ordning skicka sina hjältar (enskilda kort) för att erövra strategiska nyckepunkter eller hämta magiska objekt. När man möter fiender på sin väg ställs de två hjältarna i en arena och fem slumpmässigt valda skills från korten väljs. I tur och ordning ska de två kombattanterna så avfyra en spell, vars kraft beror på karaktärens nivå. Spelets kraftkälla heter ether och resurserna är naturligtvis begränsade, så det ligger mycket taktik i användningen. På det hela taget är Etherlords ett taktiskt omväxlande spel och det är det som gör det så vanebildande. Inga två spelomgångar är varandra lika och det mycket minutiösa pillandet med karaktärernas spellbooks är ett trivsamt element. Nackdelen med denna nya typ av spel är att det tar ett tag att lära sig finesserna och bli en bra spelare, men för den tålmodige taktikern är lärotiden väl spenderad.

DOMEN

ETHERLORDS

TEKNIK

Minimum	400 MHz Pentium II	64 MB RAM	16 MB 3D-kort
Rekommenderas	500 MHz Pentium III	128 MB RAM	32 MB 3D-kort

Grafik Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✗ OpenGL ✗
Ljud EAX (SB Live!) ✗ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 2 Internet - 2
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 56 kbps

MULTIPLAYER **8**

KONKURRENTER

Etherlords
Fängslande blandning av genrer som känns hållbar, eftersom variationen är så stor från spel till spel.

Heroes of Might & Magic
Äventyrlig blandning av fantasy- och turn-baserad strategi med ett lättillgängligt gameplay och bra kontroll över enheterna.

Magic & Mayhem: Art of Magic
Snyggt spel som stöder sig på traditionell realtidsstrategi. Lite för många svagheter för att vara riktigt coolt.

Heroes Chronicles: Conquest
Ett spel i *Heroes of Might & Magic*-serien som inte bjuder på något nytt.

PLUS & MINUS

+ Det grafiskt snyggaste turn-baserade strategispel vi har sett.
+ Det minutiösa pillandet med spellbooks är vanebildande.
+ Variationen är stor från det ena spelet till det andra.
+ Härligt att se ett spel som gör något nytt och lyckas med det.
- Spelet är tämligen svårt att komma in i och kräver stort tålamod.
- Uppdragen har en tendens att bli lite för långa.

BETYG

En magisk blandning av genrer som känns otroligt tilldragande, även om det tar ett tag att sätta sig in i. Med snygg grafik och stor variation från spel till spel kan det här bli en referenspunkt för en ny genre.

8

■ Producent: **Kalisto** ■ Utgivare: **CMN Group, 08-73 15 760** ■ Pris: **449 kr** ■ **www.kalisto.com**

NEW YORK **RACE**

GENRE Racing

STATISTIK

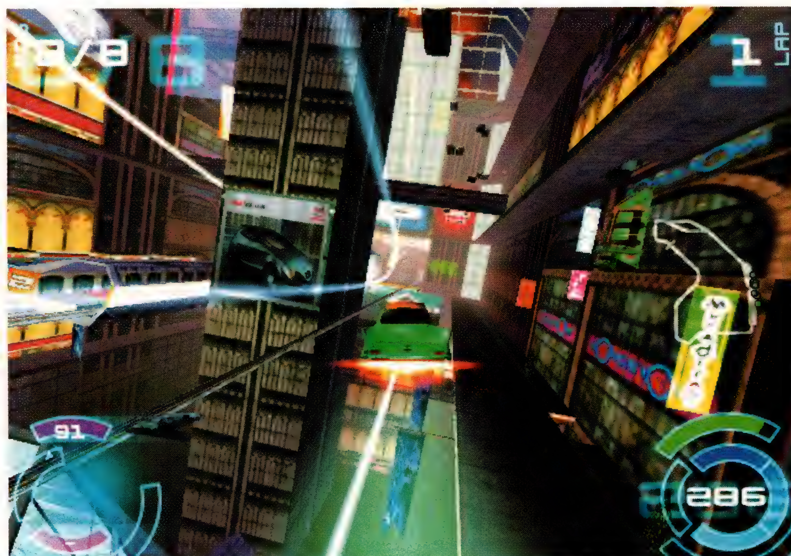
New York Race är vansinnig bil-racing som körs mellan skyskraporna högt över New Yorks gator.

- 12 banor
- Över 30 olika bilar
- 300 år in i framtiden

Mellan New Yorks skyskrapor har vi sett framtidens racing. En frustrerande upplevelse

Luc Bessons SF-film *Femte elementet* fick aldrig så stora framgångar som budgeten hade kunnat antyda. *New York Race* är ett futuristiskt racing-spel baserat på filmens universum och det blir nog inte heller någon succé.

Av Jon Brown



NEW YORK RACE är en biltävling som är baserad på biljakterna i *Femte elementet*. Det utspelas 300 år in i framtiden och 300 meter över New Yorks gator.

Spelet träffar annars den futuristiska tonen i Luc Bessons science fiction-fantasi mycket bra. Den nästan ofattbart snabba grafiken skapar illusionen av en kaotisk storstad i en hetsigt vansinnig och ljusflimrande framtid, och soundtrackets pulserande beat är så tekno-mystiskt bra att det mycket väl skulle kunna vara framtidens hissmusik.

Tyvärr är själva racing-delen av spelet inte alls lika cool. Det höga tempot gör det svårt att navigera i de trånga utrymmena mellan skyskraporna och utan joystick eller joypad kan du glömma det direkt. Och när banorna dessutom är veritabla labyrinter får man lust att bita i sitt tangentbord.

Det är också surt att man för det mesta kör ensam. Konkurrenterna har en tendens att klumpa ihop sig så att man tvingas att ta stora chanser för att lyckas köra om. Och ja, du får möjlighet att köra Korben Dallas (Bruce Willis) gula taxi, men nej, det är inte alls så coolt som det låter.

HOW LOW CAN YOU GO?

500 MHz PIII
64 MB RAM
16 MB 3D-kort

Använd inte en svagare dator än så här om du vill att spelet ska köras flytande, annars är det värdelöst.



BRUCE WILLIS BIL Den flygande taxin är ett välkänt inslag i *Femte elementet*.

DOMEN

BETYG **6**

Ett framtids-race med skönhetsfläckar när det gäller loppen. Grafiken är det dock svårt att klaga på.

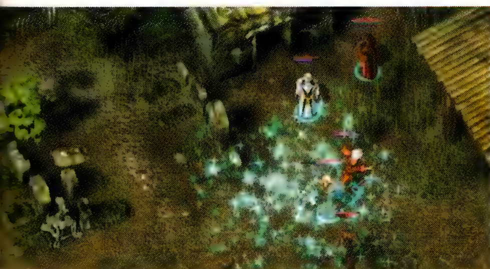
■ Producent: **Silver Style** ■ Utgivare: **CMN Group, 08-73 15 760** ■ Pris: **449 kr** ■ **www.gorasul.com**

GORASUL

GENRE Rollspel

Det ser ut som *Baldur's Gate 2* med några nya idéer som inte spelar någon roll för gameplayet.

Av Jon Brown



DET ÄR SYND OCH SKAM att det inte ligger mer tankeverksamhet bakom *GORASUL*, för det har sina poänger.

Spelet är utvecklat av tyska Silver Style och det verkar ha tappat några poänger i översättningen från tyska till engelska. Många vändningar är bara märkliga, medan andra är ofrivilligt komiska, som t ex den lustiga varningen: "The enemies are slamming us from behind!". Det sjaskiga språket är det första tecknet på *Gorasuls* standard, och de klumpiga videosekvenserna och långa laddningstiderna gör inte mycket för att återupprätta förtroendet.

Eller för att säga det på ett annat sätt: Varför ska man lägga tid, pengar och tålamod på ett spel som aldrig kommer ut ur skuggan från *Baldur's Gate*?

DOMEN

BETYG **5**

Är bara lämpligt för spelare som har ett osunt intresse för allt som händer på den stora marknaden för rollspel.

GeForce4: OPTIMERAD ÅTERVINNING

DET NYA GEFORCE4-CHIPPET från nVidia utklassar givetvis allt och alla, men hur länge?



ETT STEG PÅ VÄGEN Enligt nVidias chef tar det tio år innan man kan göra spelgrafik av filmkvalitet i realtid. GeForce 4 är ett steg på vägen. Men tills dess får du gå på bio i stället.

NVIDIA har introducerat sitt GeForce4-grafikchip, men det är inte frågan om en ny arkitektur. För där GeForce3 representerade en helt ny arkitektur i förhållande till GeForce2, så är GeForce4 så att säga optimerad återanvändning eftersom det tar det bästa från grafikchippet i XBox (som också tillverkas av nVidia) och parar det med GeForce3. Men prestanda i 3D-spel är givetvis fantastiska.

Chippet kommer i två versioner, den snabba "prototypen", GeForce4 4600, och "budgetversionen" GeForce4 MX 460. Toppmodellen har en chip-taktfrekvens på 300 MHz och en RAM-taktfrekvens på 325 MHz. I jämförelse arbetar GeForce3 Ti 500 med 240 respektive 250 MHz. Det nya chippet innehåller mycket ny teknologi. Det mest uppseendeväckande är dual display-teknologi, som gör att man kan koppla till en extra skärm. Av speciell betydelse för hur 3D-spelen körs är den extra motorn för vertex-processing och partikelmotorn (gnistor, snö, regn, lera och så vidare), två funktioner som tidigare har synts på Xbox-chippet. GF4 tar med andra ord allt från Xbox-chippet och tillför förbättringar på några nyckelområden som minnesbandbredd, cache-storlek och framför allt en del finjustering. GF4 kan behandla 136 millioner vertices (vinklar i 3D-grafik) i sekunden, vilket är cirka 15 procent mer än Xbox-chippet kan prestera.

Resultatet av förbättringarna är att chippen ger spelprogrammerarna möjlighet att använda betydligt fler ben i animerade karaktärer och mer sofistikerade ljuseffekter. Vi har ännu inte haft chippet i handen, men att döma av de första benchmark-testerna som har blivit offentliggjorda på nätet är GeForce4 4600 väsentligt mycket snabbare än både sin föregångare och konkurrenterna. Särskilt i spelet *Aquanox*, som tills vidare är det enda som har gjorts i DirectX8, är GF4 4600 mycket överlägset. Chippet har en cirka 50 procent högre frame rate än både Radeon 8500 och GeForce3 Ti 500, och det är imponerande när man betänker att *Aquanox* är programmerat med tanke på GF3. I andra spel, som *Quake 3* och *Unreal Tournament*, åtnjuter GF4 ett försprång på 10-25 procent. Det låter ju jättebra, men grafikkort med GeForce4 4600-chippet blir dyra. Och ATI har alldeles säkert något i rockärmen. De har redan lanserat ett Radeon 8500-chip med 128 MB, och innan året är slut får vi troligtvis också se en ny grafikchip-arkitektur från dem. GeForce4 kan därför knappast sägas vara ett knockoutslag.

DE FÖRSTA GEFORCE4-KORTEN

Creative Labs är de första som utnyttjar marknadens **NYASTE OCH STARKASTE GRAFIKCHIP**



FÖRSTA GF4-KORTET Creative har hunnit först med ett grafikkort med det nya GF4-chippet från nVidia.

CREATIVE LABS är nVidias viktigaste partner i samband med lanseringen av GeForce4-grafikchippet – och därför lanserade Creative i februari en rad grafikkort som bygger på det nya chippet.

Creative 3D Blaster 4-serien består av fem olika modeller, som alla bygger på GeForce4-grafikchippet, indelade i MX-modeller och Ti-modeller.

De tre MX-modellerna, 3D Blaster 4 MX420, MX440 och MX 460, har alla 64 MB RAM och TV-utgång. Den billigaste modellen, MX420, har SDR-RAM, medan de övriga två, MX440 och MX460, har det snabbare DDR-RAM. Billigaste modellen kostar ca 1 500 kronor, medan priset för den dyra MX460-modellen ännu inte är offentliggjort.

Ti-modellerna är båda försedda med 128 MB DDR-RAM, TV-utgång samt DVI. Båda Ti-modellerna, Ti4400 och Ti4600, kommer enligt vår information till butikerna under mars månad och kommer att kosta ca 3 500 respektive 4 500 kr.

JORDBÄVNING I QUAKE 3

308 FRAMES i sekunden i *Quake 3* låter som en ren önskedröm, men det är det inte

VI VET MYCKET VÄL ATT DET FINNS KRAFT I en Pentium 4-processor, men vi blev ändå lite chockade när vi hörde rapporter om en 2,2 GHz-modell, som hade överklockats ända upp till 3 GHz.

Det är grabbarna på Internet-hemsidan Tom's Hardware som har pillat med front side-bussen (se vår ordlista) i en Pentium 4 Northwood, så att den klarar 133 MHz i stället för de 100 MHz den klarar i fabriksversionen. Med vatten-kylning är systemet helt stabilt. Med luftkylning finns det dock bara några få 2,2 GHz-processorer som kan nå de höga frekvenserna utan att brännas sönder.

Resultatet av 3 GHz var ett nytt frame rate-rekord i *Quake 3 Arena,* nämligen otroliga 308 fps. Som jämförelse kan den snabbaste Pentium 4 2,2 GHz i bästa fall uppnå 280 fps, medan en Athlon XP 2000+ som är överklockad till 1850 MHz inte har minsta chans.

Vi har också hört om försök i Japan med att överklocka Northwood-processorn till 3,5 GHz, vilket bara understryker de enorma kraftreserver som finns i Intels nya toppmodell.

Det är intressant att betänka att den första Pentium-processorn, som kom ut 1993, klarade 60 MHz. På nio år har de bästa processorerna alltså blivit 60 gånger mer kraftfulla. Kan vi kanske se fram mot en 200 GHz-processor om nio år till?!

MER LJUD FRÅN PHILIPS

PHILIPS HAR ÅTER UTÖKAT SITT SORTIMENT av ljudkort för PC med det nya Harmonic Edge, ett enkelt stereokort med ett beskedligt antal funktioner. Det finns inget uttag för de bakersta högtalarna, vilket är avgörande för surround sound. Ändå stöder kortet EAX 2.0, dock bara i stereoversionen. Harmonic Edge klarar upp till 16 bitars ljud med en sample rate på 48 KHz. I skrivande stund finns produkten bara tillgänglig på Nätet.



HARMONIC EDGE
Det nyaste kortet i Philips ljudkortsserie innehåller inga originella funktioner.



DÅLIG FÖRSÄLJNING AV KYRO-CHIPS

ST Microelectronics har beslutat sig för att sälja sin avdelning för chip till grafikkort. Företaget förklarar sitt beslut med den dåliga försäljningen för Kyro-chippet, som enligt uppgift bara skulle ha bidragit med en omsättning på cirka 100 miljoner kronor av en total omsättning för hela koncernen på knappt 50 miljarder under 2001. Kyro-chippet har annars hittat en bra nisch på "budgetmarknaden" mellan ATI och nVidia, och kort med Kyro-chip har också generellt fått fina recensioner här i incite PC Games.

MIKROSKOPISKA CHIP

Den kommersiella produktionen av nano-chip ligger inte långt fram i tiden. Hewlett-Packard har tillsammans med forskare från University of California tillskansat sig ett patent på den teknologi som ska användas för att framställa chip som inte är större än ett par atomer. Bara fantasin sätter gränser för vad den nya teknologin kan betyda för all slags hardware.

MINNE AV PLAST

Intel arbetar med en helt ny typ av minne av plast. Tillverkningspriset på plastminnet kommer bara att vara ca 10 procent av det pris som det kostar att tillverka silikonbaserat minne. Men plastminnet kommer att ha mycket större lagringspotential, eftersom de tunna plastskivor som utgör minnet kan staplas ovanpå varandra i tusental.

LÄTT ATT BÄRA

MED EN VIKT PÅ BARA 998 gram är Sonys senaste Vaio-dator i allra högsta grad bärbar. Den lystrar till namnet C1 och tar inte mer plats än en vanlig bok. Den är förberedd för trådlös kommunikation via Bluetooth och kan ta bilder samt spela in film via en kamera som är inbyggd i en liten panel ovanför skärmen. C1 kan anslutas till en riktig skärm och tangentbord med ett enkelt handgrepp, samt kopplas till nätverk. Maskinen innehåller dessutom två USB-portar. Vaio C1 innehåller en del software, bland annat MovieMaker för videoredigering.



SOM EN BOK
Vaio C1 från Sony är lika liten som en bok och väger så lite som 998 gram.

DÖDSTJUT FRÅN AUDIGY-KORT

DET SENASTE LJUDKORTET FRÅN CREATIVE LABS verkar hemsökas av ett genomträngande dödstjut som får datorer att låsa sig om de är utrustade med de senaste Windows-operativsystemen. Creative har varken hittat problemet eller någon lösning. Problemet är enligt ett officiellt uttalande från Creative "ansenligt".

Felkällan verkar finnas i kommunikationen mellan Audigy-kortet och antingen Windows 2000 eller Windows XP. Efter några minuter utan problem låser sig skärmen plötsligt, åtföljt av ett genomträngande tjut som bara kan avbrytas genom att starta om datorn. En snabb lösning borde vara mycket uppskattad av de frustrerade användare som sedan slutet av november inte har kunnat vara i samma rum som sina ljudkort, och därmed inte har kunnat spela sina spel som de brukar.

■ Produkt: **All-in-Wonder Radeon 7500** ■ Producent: **ATI** ■ Pris: **Ca 1500 kr** ■ **www.ati.com** ■ Info: **Microtronica, 08-680 78 00**

BILLIGT VIDUNDER

DVD, TV-output och bra spelgrafik i samma kort – och till ett ÖVERKOMLIGT PRIS



VI HAR UNDER DET SENASTE ÅRET SETT FLERA UTMÄRKTA "multimedia-kort" (eller allround-kort) dyka upp på marknaden, bland andra Matrox G450 och G550, som utan att direkt imponera ändå introducerade flera intressanta nya tricks. ATI:s All-in-Wonder Radeon 7500 (64 MB) är senaste tillskottet i floran av allround-kort, som också omfattar ATI:s lite dyrare Radeon 8500DV.

All-in-Wonder 7500 är omkring 1 500 kronor billigare än sin storebror och erbjuder, förutom utmärkta prestanda i 3D-spel, också anslutning av både TV och bildskärm till samma kort. ATI kallar sin teknologi HydraVision, men det är i princip samma sak som Matrox-kortens DualHead-teknologi. Dessutom kan All-in-Wonder 7500 erbjuda mycket bra DVD-uppspelning. Kortets enda lilla problem är att det inte har stöd för pixel shader-teknologi, vilket gör det långsamt i DirectX8-spel. Vi kan hitta några andra småsaker att klaga på (ingen Firewire), men på det hela taget är AIW 7500 det bästa och billigaste allround-kortet som finns på marknaden. Åtminstone tills Nvidia lyckas utveckla en mer avancerad version av sitt Personal Cinema, som enligt deras hemsida ska utrustas med ett äkta GeForce3-chip ...

BRA PAKETLÖSNING **Om man vill spela spel och se på TV och DVD-filmer så kan man få allt man behöver med ATI:s All-in-Wonder-serie**

De spelare som inte kräver så mycket får otroligt mycket för pengarna i det senaste allround-kort fra ATI. **8**

■ Produkt: **3D Prophet II Ti** ■ Producent: **Hercules** ■ Pris: **Ca 1 500 kr** ■ **europe.hercules.com** ■ Info: **Guillemot Nordic, 08-564 351 40**

SOLITT ARBETE



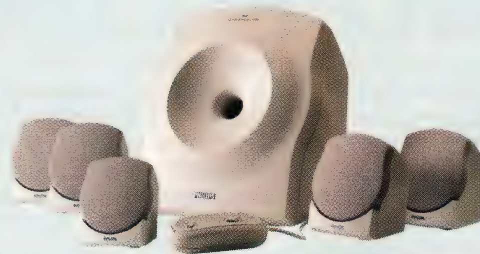
ADRENALINKICK FÖR ÖVERKLOCKARE **Med ett ultrasnabbt minne och extra kylning tilltalar 3D Prophet II Ti huvudsakligen överklockare.**

MED SITT GEFORCE2 TI-CHIP är det senaste Prophet-kortet designat för att imponera på potentiella köpare och det tilltalar särskilt spelare som får en adrenalinkick av att överklocka sitt 3D-kort. Och hur kan kortet misslyckas hos överklockare, med sitt ultrasnabba (4 ns) minne på 64 MB DDR-RAM, en platt Blue Orb-fläkt och kylning även av kortets minne? Till detta kommer bl a S-VHS standard TV-Out, PowerDVD 3 Pro och 3D Tweaker tuning-verktyg.

Kortet är 15 procent långsammare än GeForce2 Pro i *Counter-Strike*, eftersom det kortet har högre klockfrekvens. I krävande spel är de två korten dock ungefär lika snabba, eftersom de har samma bandbredd på minnet – vilket är den flaskhals som spelar störst roll när det handlar om att flytta polygoner på skärmen.

Hercules kommer med ännu ett solitt 3D-kort som dock inte överrumplar marknaden med banbrytande nytänkande. **7**

■ Produkt: **Compact 5.1 Surround Power** ■ Producent: **Philips** ■ Pris: **Ca 1100 kr** ■ **www.philips.com**



OMRINGAD AV LJUD **Compact 5.1 levererar ett delikat surround sound, men designen är lite konventionell.**

POWER

COMPACT 5.1 SURROUND POWER är ett kompakt 50 watts-system som fördelas med 20 watt på subwoofern och 6 watt på var och en av de fem satelliterna. Har man ett ljudkort med stöd för surround sound är det här grunden för en spelupplevelse utöver det vanliga. DVD-filmer tjänar också på den utmärkta ljudkvaliteten. Vårt enda klagomål är designen. Philips har utvecklat sitt högtalarsystem utifrån användarnas preferenser, men de måste ha fått tag i för många gubbiga användare till sitt test, för systemet känns väldigt konventionellt. Dessutom är priset lite kryddat.

Det finns både kraft och sprött ljud i hemmabiografen med Philips kompakta system, men snyggt är det inte. **7**

■ Produkt: **Sound Blaster 4.1 Digital** ■ Producent: **Creative Labs** ■ Pris: **ca 400 kr** ■ **www.europe.creative.com**

KÖP NÅGOT ANNAT

Lägg på 500 KRONOR extra och köp lite bättre kvalitet

NAMNET LOVAR GULD OCH GRÖNA SKOGAR, men budget-ljudkortet Sound Blaster 4.1 Digital från Creative Labs lovar mer än det håller. Om du tror att du får ett toppmodernt ljudkort baserat på Creatives snabba EMU10K1-chip så blir du besviken. Paketet innehåller i princip bara det föråldrade Sound Blaster 128-kortet med påklistrad digital output. Besvikelsen blir inte mindre när man installerar kortet, för det har inget stöd för EAX 2.0 eller A3D, och till och med kortets återgivning av EAX 1.0 låter ganska onaturligt. Alla nyare spel börjar numera få stöd för EAX, så man bör kunna kräva av sitt ljudkort att det kan hantera denna ljudstandard någorlunda hyfsat.

Och inte nog med det: De program som medföljer Sound Blaster 4.1 Digital är lika bristfälliga – kontrollpanelen ger inte möjlighet till mycket annat än att justera ljudstyrkan från de olika ljudkällorna. Vi skulle gärna ha sett en hel del fler möjligheter, kanske till och med lite software för kopiering av MP3-filer.



EN RIKTIG BESVIKELSE Creative Labs är bland annat kända för sina utmärkta ljudkort, men Sound Blaster 4.1 Digital är något så förnärmande som en digital version av det föråldrade Sound Blaster 128.

Du har nog redan gissat att vi inte direkt förälskat oss i denna "budgetprodukt" från Creatives ljudserie. Eftersom vi inte vill förstöra de annars mycket duktiga ljudproducenternas renommé fullständigt så föreslår vi för ordningens skull att du sparar ihop 500 kronor till och köper dig ett kort från Creatives suveräna Audigy-serie. Närmare bestämt Audigy Player. Då får du – förutsatt att du har ett par hyfsade högtalare - härligt 3D-ljud.

Creative Labs försöker att lura de "lättlurade" användarna med ett budgetkort som använder föråldrade standarder.	**4**

■ Produkt: **Sound Works Slim 500** ■ Producent: **Creative Labs** ■ Pris: **Ca 800 kr** ■ **www.europe.creative.com**

LÄCKER DESIGN



DETTA STILIGA HÖGTALARSYSTEM FRÅN Creative Labs underleverantörer på Cambridge SoundWorks erbjuder en utmärkt muskelkraft fördelad med 17 watt på subwoofern och 6 watt var på de två satellithögtalarna. Trots de relativt platta satellithögtalarna ger det utmärkta prestanda i både musik och spel. Men priset på knappt 600 kronor är lite högt för ett system som uteslutande kan användas för datorn.

MINI-DESIGN Creative Labs samarbete med Cambridge SoundWorks fortsätter.

Sound Works Slim 500 erbjuder både läcker design och bra prestanda, men priset är lite väl saftigt.	**8**



MIKROFON FÖR SERIÖSA C-S-SPELARE
Labtec släppte i januari en digital datormikrofon, Verse-704, på marknaden. Verse-704 ansluts till datorn via USB. Den digitala signalen ger ett klart ljud med mycket låg brusnivå, eftersom mikrofonen inte påverkas av eventuellt signalbrus i ljudkortet. Mikrofonen är också utrustad med en envägs NCAT-teknologi. NCATsystemet (Noise Cancelling and Amplification Technology) gör att mikrofonen fokuserar på frekvensområdet för mänskligt tal (350 Hz-7000 Hz). Det betyder att bruskällor utanför detta område automatiskt filtreras bort. Mikrofonen säljs för ca 400 kronor. Bästa pris: www.bugsoft.hik.se/buyer/

HERCULES HÅRDSATSAR
Hardware-tillverkarna på Hercules satsar nu stenhårt och släpper därför ett Prophet-multimediakort baserat på ATI:s senaste multichip, All-in-Wonder 7500. Vi hoppas att få kortet för recension inom kort.

SUPERSNABB CD-BRÄNNARE FRÅN PLEXTOR
I vårt stora test av CD-brännare i detta nummer av incite PC Games vinner en Plextor-modell över sju andra brännare, men sedan vi gjorde testet har en ny Plextor-brännare släppts på marknaden. Det handlar om 40/12/40A, och som namnet antyder kan den bränna en CD med en hastighet på 40x. Eftersom brännaren också har ett 4 MB cache-minne kan man förvänta sig en brännare som inte bara är supersnabb utan också mycket driftssäker. Men billig blir den garanterat inte. Du får nog räkna med att behöva hosta upp så mycket som 2 500 kr för den nya toppmodellen. Bästa pris på den här brännaren kan du hitta på: www.bugsoft.hik.se/buyer/



ÅTTA CD-BRÄNNARE HAR LANDAT I VÅRT TESTLABB

CD-BRÄNNARE

Det var inte världens enklaste beslut att fatta, men efter en längre tids övervägande lyckades vi till slut kora en vinnare i vårt stora **TEST AV CD-BRÄNNARE**

VI FOKUSERADE PÅ BRÄNNARE MED HÖGA brännarhastigheter och mekanismer för att undvika "buffer underruns" när vi valde våra kandidater till denna jämförelse av CD-brännare. Buffer underruns uppstår när datorn inte kan leverera data till brännaren snabbt nog.

Om du tänker köpa en CD-brännare så ska du vara uppmärksam på att de hastigheter som tillverkarna uppger inte alltid motsvarar de hastigheter som uppnås i verkligheten. Trots att en brännare till exempel når upp till 20x brännarhastighet i slutet av bränningen (när det går som snabbast) kan genomsnittshastigheten ändå vara mycket lägre. Men du kan vara säker på att tillverkaren inte missar chansen att ange 20x som brännarhastigheten! En annan sak som du bör vara uppmärksam på är om brännaren är försedd med BurnProof-teknologi. BurnProof gör att kopieringen görs i rätt ordning och utan fel, även om dataströmmen från CD-ROM-enheten eller hårddisken blir avbruten under bränningen.

De åtta brännare vi jämför i det här testet skiljer sig huvudsakligen från varandra med den maximala brännarhastigheten som ligger mellan 16x och 24x. För att uppnå en hastighet så hög som 24x måste tillverkaren ha ett par tekniska trumfkort i rockärmen. Hittills har brännare läst data med antingen CLV eller CAV. Båda metoderna har sina problem, men den senaste generationen av supersnabba brännare använder en

VÅR FAVORIT:

PLEXTOR PX-W2410TA

Plextors PX-W2410TA var övertygande hela vägen genom vårt test med massor av bra funktioner och en brännarhastighet för CD-R på 24x och 10x för CD-RW. Det tar bara 3,5 minuter att bränna en full CD och med ett cache-minne på 4 MB undviker man fel vid den höga brännarhastigheten. Plextors brännare kan också bränna data från en musik-CD med en imponerande hastighet på 30x. Den enda nackdelen med denna brännare är dess långsamma CD-access time, dvs förmågan att hitta en punkt på CD:n, som är näst sämst i testet med sina 139 ms.

blandning av de två teknikerna, kallad P-CAV. Det betyder i korthet att bränningen körs med en konstant hög hastighet (CAV) medan det innersta av CD:n skrivs. Mot slutet av bränningen, då CD:ns rotationshastighet blir mycket hög så växlar brännaren till CLV, som sänker hastigheten för att undvika fel. Med denna teknik kan man uppnå relativt höga genomsnittshastigheter vid bränning av en CD. Med små skillnader är det denna metod som de flesta brännare på 16x och högre använder.

Men hur klarade sig då de olika CD-brännarna? Jo, **PX-W2410TA** från Plextor klarade sig riktigt bra, så bra faktiskt att den vann tävlingen. Den var snabbast i tester och dess 4 MB cache-minne var också det näst största i testet. Tillsammans med Burn-Proof-teknologin betyder detta att buffer underruns är mycket osannolika. Läs mer om PX-W2410TA i rutan på motstående sida.

MP7200A-DP från Ricoh är en solid enhet med en CD-access time på 89 ms och en mycket snabb kopiering av musik-CD (29x). Priset på runt 1100 kronor är också vettigt om man behöver en bra allround-brännare som också kan hålla en hög brännarhastighet.

TWENTYFOURMAXX är den nya 24x-brännaren från Memorex. Med JustBurn och ett 2 MB cache-minne skiljer den inte ut sig från mängden, men dess brännar-hastighet är hög och den är relativt billig.

CRW2200E-VK från Yamaha har det klart största minnet i vårt test, nämligen 8 MB cache, vilket är ett bra skydd mot buffer underruns. Dessvärre har den en dålig CD-access time, vilket har särskilt stor betydelse om du ska använda den som ensam CD-ROM-enhet.

LTR-241040 från LiteOn innehåller inga överraskningar. En vanlig 2 MB cache och standardskydd mot buffer underruns. Den bränner en full CD på under fyra minuter, men programpaketet är lite magert.

CRW2040 från AOpen behöver 4,5 minuter för att bränna en full CD-R och även om detta är runt en minut sämre än flera av konkurrenterna så har den bra utrustning, solid CD-access time och musik-CD-avspelning samt ett tämligen lågt pris.

Den billigaste brännaren i vårt test är dock **CW038D** från Cyberdrive, som kan fås för bara ca 800 kronor. En intressant feature på brännaren är ExacLink, Cyberdrives svar på BurnProof. Denna mekanism visade sig så effektiv i vårt test att den i det närmaste omöjliggjorde buffer underruns. En CD-access time på cirka 100 ms är också utmärkt för en brännare i den här prisklassen.

Cyberdrive-brännaren är dock tämligen långsam i förhållande till de flesta av sina konkurrenter och kopieringen av en musik-CD görs så långsamt som 12x. Det är därför inte det bästa valet om man lever på att kopiera MP3-filer till CD. Men om man bara ska kopiera en enskild CD då och då och i övrigt inte vill spendera för mycket pengar på en brännare så är Cyberdrives produkt det bästa valet för de ekonomiskt sinnade.

CD TEST

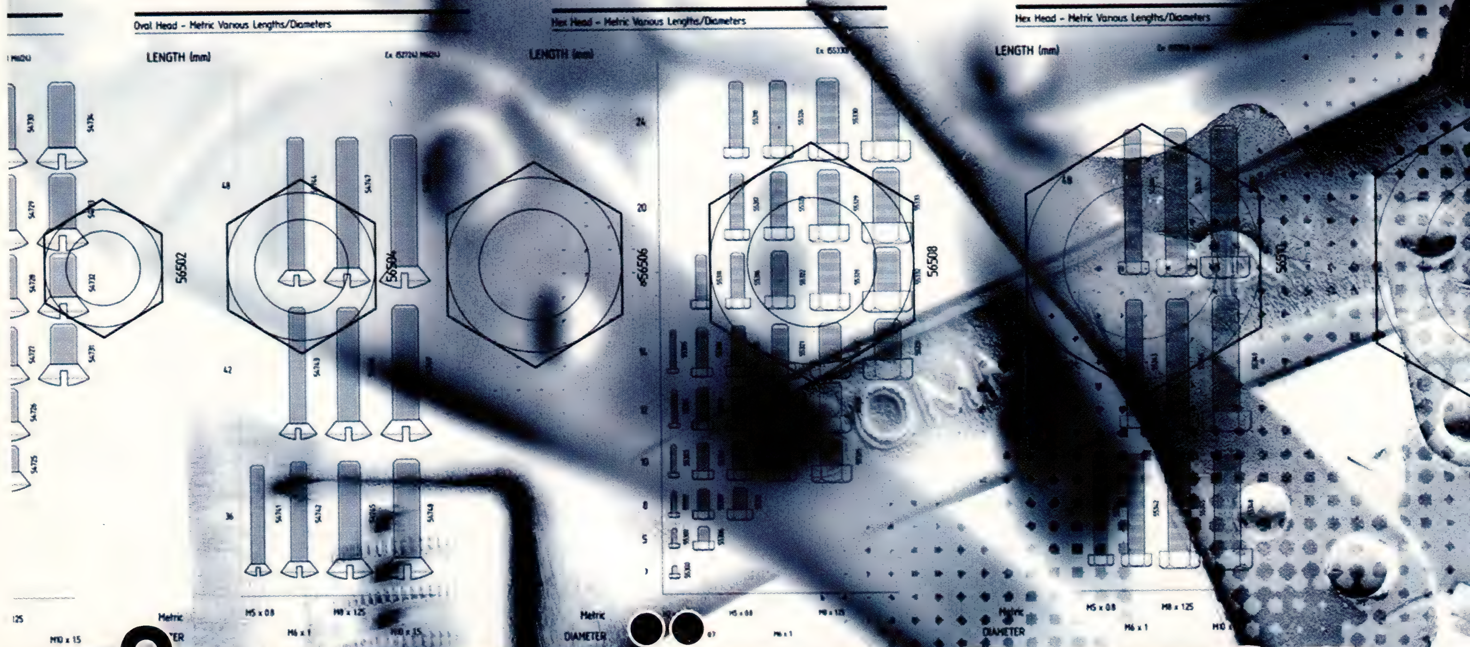
PRODUKT	PX-W2410TA	MP7200A-DP	TWENTYFOURMAXX	CRW2200E-VK
PRODUCENT	PLEXTOR	RICOH	MEMOREX	YAMAHA
HEMSIDA	WWW.PLEXTOR.COM	WWW.RICOH.COM	WWW.MEMOREX.COM	WWW.YAMAHA.COM
PRIS	CA 1250 KRONOR	CA 1100 KRONOR	CA 1200 KRONOR	CA 1250 KRONOR
GRÄNSSNITT	IDE (DMA/33)	IDE (DMA/33)	IDE (DMA/33)	IDE (DMA/33)
INFO	SANTECH 08-587 771 00	WWW.RICOH.COM	CAPTECH, 031-450 400	SANTECH 08-587 771 00
TEKNIK				
CACHE (KB)	4,096	2,048	2,048	8,192
GARANTI	32 MRD.	32 MRD.	32 MRD.	32 MRD.
SOFTWARE	NERO, INCD, PLEXTOOLS	NERO, INCD	EASYCD, DIRECTCD	NERO, INCD
FUNKTIONER				
BURNPROOF	JA	JA	JA	JA
HASTIGHET - LÄSNING	40X	40X	40X	40X
- BRÄNNING (CD-R/RW)	24X/10X	20X/10X	24X/10X	24X/10X
PRESTANDA				
BRÄNNTID (CD-R/-RW)	3.31 MIN./7.31 MIN.	3.40 MIN./7.19 MIN.	3.38 MIN./7.21 MIN.	3.38 MIN./7.24 MIN.
BRÄNNHASTIGHET (GNS)	22,7X(CDR) 10X(CDRW)	19,4X(CDR) 10X(CDRW)	22,7X(CDR) 10X(CDRW)	20X(CDR) 10X(CDRW)
MUSIK-CD-BRÄNNING	30X	29X	26X	28X
CD-ACCESS TIME	139 MS	89 MS	115 MS	125 MS
CD-INLÄSNING	9,6S	6,1S	7,5S	7,5S
DOMEN	DEN SNABBASTE BRÄNNAREN I VÅRT TEST, SOM OCKSÅ KOPIERAR MUSIK-CD I OTROLIGA 30X. 9	INTE SÄRSKILT SNABB, MEN BRA ACCESS TIMES UPPVÄGER DE LITE FÖR SLÖA BRÄNNARTIDERNA. 8	SOLID HARDWARE, MEN ETT MAGERT PROGRAMPAKET DRAR NED MEMOREX-ENHETENS BETYG 7	HELA 8 MB CACHE-MINNE OCH SNABB KOPIERING AV MUSIK-CD ÄR IMPONERANDE. 7

CD TEST

PRODUKT	LTR-241040	CRW2040	CRD-BP1500PN	CW038D
PRODUCENT	LITEON	AOPEN	BRAINWAVE	CYBERDRIVE
HEMSIDA	WWW.LITEON.COM	WWW.AOPEN.COM	WWW.BRAINWAVE-CD.DE	WWW.CYBERDRIVE.DE
PRIS	CA 950 KRONOR	CA 900 KRONOR	CA 1100 KRONOR	CA 800 KRONOR
GRÄNSSNITT	IDE (DMA/33)	IDE (DMA/33)	IDE (DMA/33)	IDE (DMA/33)
INFO	SANTECH 08-587 771 00	SANTECH 08-587 771 00	WWW.BRAINWAVE-CD.DE	WWW.CYBERDRIVE.DE
TEKNIK				
CACHE (KB)	2,048	2,048	2,048	2,048
GARANTI	32 MDR.	32 MDR.	32 MDR.	32 MDR.
SOFTWARE	NERO	NERO 5, GAMUT 2000	NERO	NERO
FUNKTIONER				
BURNPROOF	JA	JA	JA	JA
HASTIGHET - LÄSNING	40X	40X	40X	40X
- BRÄNNING (CD-R/RW)	24X/10X	20X/10X	24X/10X	16X/12X
PRESTANDA				
BRÄNNTID (CD-R/-RW)	3.38 MIN./7.20 MIN.	4.28 MIN./7.19 MIN.	4.34 MIN./7.18 MIN.	4.32 MIN./6.05 MIN.
BRÄNNHASTIGHET (GNS)	22,7X(CDR)/10X(CDRW)	19,4X(CDR)/10X(CDRW)	18,6(CDR)/10X(CDRW)	15X(CDR)/12X(CDRW)
MUSIK-CD-BRÄNNING	23X	24X	28X	12X
CD-ACCESS TIME	90 MS	85 MS	142 MS	109 MS
CD-INLÄSNING	7,8S	5,6S	11,3S	9,3S
DOMEN	EN BILLIG 24X-BRÄNNARE MED LITE TUNNT PROGRAMPAKET. ACCEPTABEL ACCESS TIME. 7	INTE DIREKT DEN SNABBASTE BRÄNNAREN PÅ MARKNADEN, MEN I GENGÄLD ÄR DEN BILLIG. 6	KOPIERAR MUSIK-CD TÄMLIGEN SNABBT, MEN HÄMMAS AV UNDERKÄNDA ACCESS TIMES. 5	BILLIG OCH NÄSTAN LJUDLÖS BRÄNNARE, MEN OTROLIGT LÅNGSAM PÅ KOPIERING AV MUSIK-CD. 5



VARNING!
VÅRA RÅD FÖR PC-TRIMNING ÄR ENDAST FÖR ERFARNA ANVÄNDARE



PÅNYTTFÖDD DATOR

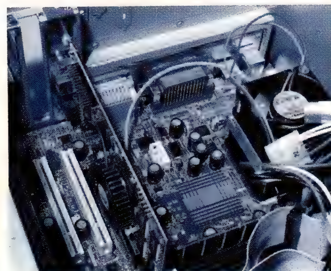
- SÅ HÄR TRIMMAR DU DIN PC

Vi får en MASSA E-POST VARJE MÅNAD från folk som vill ha goda råd för uppgradering av sin PC, så med detta praktiska exempel på en uppgradering av en äldre PC hoppas vi att kunna hjälpa några läsare och lyfta en tung börda från vår e-postlåda.

1 EN SNABB ÖVERBLICK

Vi övertalade en läsare, Niclas Berg från Örebro, att skicka sin gamla speldator till oss, så att vi kunde ge den en rejäl genomgång.

Maskinen innehöll en 600 MHz Celeron-processor med en FSB på 66 MHz. En så låg FSB ger goda möjligheter för överklockning. Teoretiskt sett kunde Niclas Celeron överklockas till 900 MHz (FSB 100 MHz), men tyvärr finns det inte plats för den typen av drömmar på moderkortet. MSI 6178-kortet (Intel 810-chipset) ger inga möjligheter för någon överklockning.

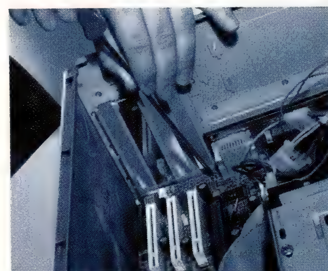


En annan allvarlig nackdel är Micro ATX-formatet på moderkortet och lådan. Och fler dåliga nyheter kommer i form av ett TNT2 M64-grafikkort, som inte längre är aktuellt. Det ska bytas omedelbart. En liten strimma ljus i mörkret är de 256 MB RAM som sitter under huven, liksom det snabba PC133 SDRAM-minnet.

För denna uppgradering har vi använt spelen *Counter-Strike* och *Max Payne* för att löpande mäta systemets prestanda. Det första vi gjorde för att öka processorns prestanda var att uppgradera moderkortet.

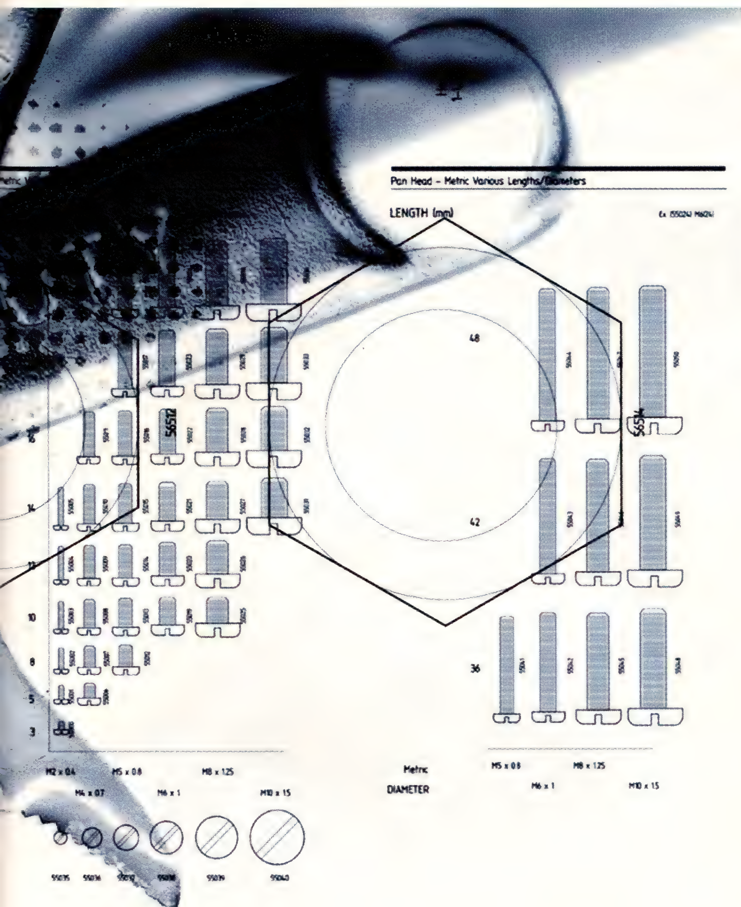
2 MODERKORTET BYTS UT

Eftersom midi-lådan bara har plats för ett Micro ATX-moderkort var möjligheterna för val av moderkort ganska begränsade. Mycket få tillverkare gör moderkort med det Intel 815E-chipset, vi ville ha. Vi hittade lyckligtvis ett Gigabyte-kort (GA60-MM7), som till skillnad från det ursprungliga MSI-kortet också har en AGP-slot. Dessvärre kan dess chipset inte användas med den nya PIII:an, Tualatin, och kortet har dessutom bara tre PCI-slots.



Det nya moderkortet är lätt att installera. Ut med det gamla, in med det nya, voilà. Till och med Windows gillar det nya Gigabyte-moderkortet. Det tog några minuter för operativsystemet att identifiera de nya komponenterna (815E-chipset), men vi hade inga problem med krascher.

Våra första benchmarktester visade dock bara på en minimal förbättring av prestandan. *Counter-Strike* gav bara en sekunds bättre FPS, vilket motsvarar tre procent mer än den gamla datorn i 800 x 600 och 16-bitars färg. Vi hade i vår enfald hoppas på en mycket bättre prestanda med det nya kortet.



FÖRE & EFTER

HÄR ÄR PC:NS ORIGINALSPECIFIKATIONER:	
PROCESSOR	INTEL CELERON 600
MODERKORT	MSI 6178 (INTEL 810)
MINNE	256 MB (PC133)
GRAFIK	NVIDIA TNT 2 M64
LJUDKORT	ON BOARD (AC '97)
OPERATIVSYSTEM	WINDOWS 98 SE
OCH EFTER EN OMGÅNG I LABBET:	
PROCESSOR	INTEL CELERON 600
MODERKORT	GIGABYTE GA60-MM7 (INTEL 815E)
MINNE	256 MB (PC133)
GRAFIK	ASUS GEFORCE2 MX 400
LJUDKORT	ON BOARD (AC '97)
OPERATIVSYSTEM	WINDOWS 98 SE

KONFIGURATION: INTEL CELERON 600 MHZ, MSI 6178 (INTEL 810), GIGABYTE GA60-MM7 (INTEL 815E), INTEL VERSION 3.20.1008, NVIDIA DETONATOR 12.41, VERTICAL SYNCHRONISATION INAKTIVERAT.

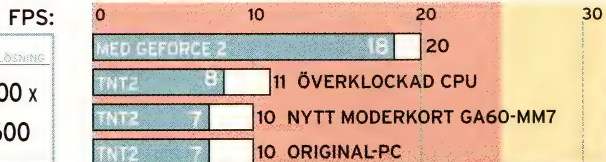
BENCHMARK
RESULTAT

FÄRGER: 32 BIT | 16 BIT

MAX PAYNE 1.01 DEMO

FPS:

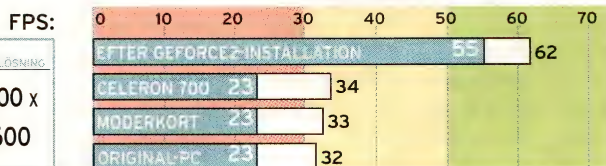
UPPLÖSNING 800 x 600



COUNTER-STRIKE 1.0.0.2 DEMO

FPS:

UPPLÖSNING 800 x 600



SLUTSATS: RESULTATEN I *COUNTER-STRIKE* OCH *MAX PAYNE* VISAR ATT DATORNS PRESTANDA INTE FÖRBÄTTRADES I NÅGON STÖRRE GRAD FÖRRÄN VI INSTALLERADE ETT NYTT GRAFIKKORT

3 CPU:N ÖVERKLOCKAS

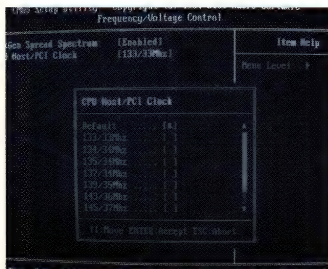
Celeron 600-processorn arbetar med en front side bus (FSB) på 66 MHz, vilket ger lysande möjligheter för överklockning. Var dock uppmärksam på att överklockning alls inte är ofarligt och bara bör göras av PC-användare med god förståelse för underhåll av datorn.

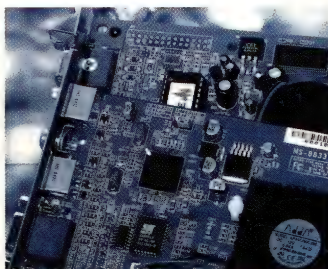
Med det nya moderkortet är det möjligt att överklocka FSB:n till 133 MHz. Vi nöjer oss dock med bara 100 MHz – Celeron-processorn kan enligt uppgift inte klara mer. Först försökte vi att överklocka processorn med en BIOS-meny. Vi ökade klockfrekvensen stegvis och kontrollerade att datorn kunde startas om vid varje ökning av hastigheten. Vi kom till 77 MHz FSB-clock (77 MHz x 9 = 693 MHz), men där var det stopp. Sedan försökte vi överklocka med en jumper, men det var inte tillräckligt, eftersom vi inte kunde få upp CPU:n över 700 MHz. Ännu ett streck i räkningen, men vi hade ju den största uppgraderingen kvar.

4 ETT NYTT GRAFIKKORT

Överklockning av processorn gav bara en liten förbättring av prestandan. Vi behöver ett rejält kanonskott från det nya 3D-kortet.

Vi bytte TNT 2-kortet till ett GeForce2 MX 400 (inget direkt monsterkort, men billigt och bra). Det nya kortet kunde direkt identifieras med drivrutinen Detonator 12.41, som redan var installerat för det gamla kortet. Vi slog av vertical synchronisation för OpenGL och Direct3D för att få bättre benchmark-resultat. I *Counter-Strike* visade PC:n en fantastiskt förbättrad prestanda på 95 procent, och förbättringen i *Max Payne* lyckades precis krypa upp på 100 procent. *Max Payne* kunde nu faktiskt spelas, något som i praktiken var omöjligt före uppgraderingen. Grafikkortet hade äntligen givit oss den så nödvändiga knuffen som rättfärdigade allt arbete.





5 MICRO ATX

Niclas Bergs PC hade som sagt bara en midi-låda, vilket bara gav plats för ett Micro ATX-moderkort. Nackdelen med sådana moderkort är att det oftast bara finns tre eller fyra PCI-slots och det är långtifrån alla chipset som kan fås i detta format. Micro ATX-kort har också integrerad grafik, vilket är totalt oanvändbart för gamers. Fördelen med dessa kort är i gengäld at de ofta är mycket små och billiga.

6 SLUTSATS

För att ge Niclas dator ett nytt liv så installerade vi följande komponenter: ett nytt moderkort (Gigabyte GA60-MM7), som vi hittade på Nätet (www.giga-byte.com) för runt tusenlappen och ett GeForce2 MX 400-grafikkort från Asus, som kan köpas nästan var som helst för ca 900 kronor.

Totalt sett lyckades vi alltså klara oss under två tusen kronor, men tack vare vår trimning fick vi en prestandaförbättring i *Counter-Strike* (800 x 600 och 32-bitars färg) med 135 procent! Som du kan se av våra testresultat var det grafikkortet som gav oss det största framsteget, så om du är tveksam inför överklockning så kan du ändå utan större problem förbättra prestandan rejält genom att investera i ett bra 3D-kort. Och eftersom det bara kostar en tiondel av vad en ny PC går på så är det alls ingen dum idé.

MÅNADENS FRÅGA

VI LÖSER DINA TEKNISKA PROBLEM

Skicka frågor om maskinvara till

08-210092@swipnet.se

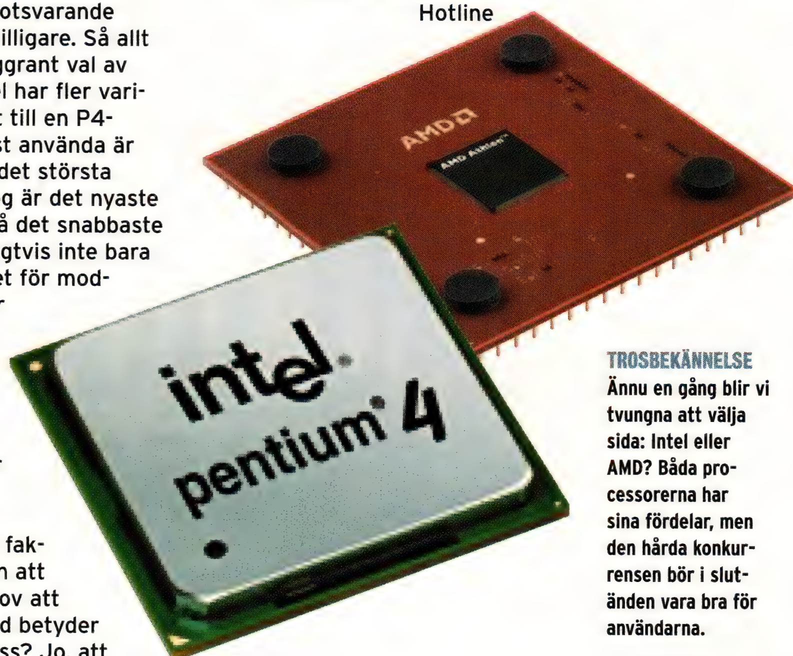
En fråga om religion

Ohoj incite. Jag har, inspirerad av er utmärkta guide, beslutat mig för att det börjar bli hög tid till att bygga en ny dator och skrota den gamla. I samband med detta har jag ett par frågor som jag hoppas att ni kan hjälpa mig med: 1) Jag har bestämt mig för antingen en Athlon XP- eller en P4-processor. P4 kan efter hand fås upp i hela 2 GHz, men Athlon XP 1,5 GHz lär vara optimerat så att det faktiskt ger 1,8 GHz. P4 kör med 400 Mhz på FSB, medan Athlon XP "bara" kör med 266 Mhz. Vid första anblick ser P4:an starkast ut, men AMD:s processorer har ju tidigare slagit starkare Pentium-processorer. Min fråga är nu vilken processor som ger mest och är mest stabil? 2) DDR-RAM kan fås i antingen en 200 eller 266 MHz-version, men RD-RAM, som bara kan användas i moderkort som stöder P4, kör med 800 MHz. Det ser ut som om P4 vinner igen, i vart fall i teorin, men hur förhåller det sig i praktiken? Är RD-RAM verkligen så mycket snabbare än DDR-RAM?

Mark Nielsen

1) Som vi skrev i förra månadens nyheter är den nya 2,2 GHz-Pentium 4 ganska tuff jämfört med AMD:s topprocessor, så om du har råd är denna modell helt klart nummer ett just nu. Men valet mellan AMD och Intel är efter hand en fråga om religion. AMD:s processorer är faktiskt snabbare än motsvarande P4-processorer. Lägg märke till att jag skrev motsvarande processorer! Beroende på vilken konfiguration du har av RAM, HD och grafikkort kan du gott få din P4-maskin att köra snabbare än motsvarande AMD. Men AMD är billigare. Så allt detta kräver ett noggrant val av rätt moderkort. Intel har fler varianter av sitt chipset till en P4-processor. De 2 mest använda är i850 och i845, där det största numret underligt nog är det nyaste och i detta fall också det snabbaste ... Nu är det ju lyckligtvis inte bara Intel som gör chipset för moderkort, även VIA har några bra, till och med riktigt bra, bud på hur världen ska se ut. 2) DDR-RAM är snabbt och BILLIGT. RD-RAM är snabbt, ja mycket snabbt. MEN Intels chipset i845 stöder faktiskt DDR-RAM, utan att producenterna har lov att utnyttja det. Och vad betyder det egentligen för oss? Jo, att Intel inte bara satsar på sitt för oss dyra avtal med Rambus utan faktiskt också kan, och när tiden är inne ska, stöda DDR-RAM. Men just nu är RD-RAM faktiskt snabbare, 3,2 GB/s mot DDR266 2,1 GB/s och SD PC133 1,06 GB/sek.

Mvh Peter Laitinen, Bonniers Hotline



TROSBEKÄNNELSE Ännu en gång blir vi tvungna att välja sida: Intel eller AMD? Båda processorerna har sina fördelar, men den hårda konkurrensen bör i slutänden vara bra för användarna.

Diablo 2 på Nätet

Käre Incite. Först vill jag säga tack för en grym tidning, jag blir alltid glad när den ramlar ned i brevlådan. Jag har en fråga angående *Diablo 2* på Internet. Jag har en gammal dator (200 MHz Pentium med 23 MB RAM och ett 2 MB-grafikkort). Den har ett 33k-modem. När jag spelar *Diablo 2* över Nätet hackar det ganska mycket. Jag vet om att min PC är för dålig för att spela det utan att det hackar, men kommer det att hacka mindre om jag köper ett 56k-modem eller ADSL? Jag skulle värdesätta om ni ville hjälpa mig, för jag kommer inte att köpa ett nytt modem om det inte kommer att hjälpa.

Mvh
Thomas Loddegaard-Knudsen

Hej Thomas. Det är ju ett utmärkt försök att investera i en snabbare förbindelse till nätet, men det är nog inte det enda du ska investera i ... En ADSL-förbindelse kommer att ge dig en kick utan dess like. Du kommer inte att kunna släppa Nätet på rätt lång tid, tro mig, allt ska prövas för tiden kostar ju inget längre ... *Diablo 2* har nytta av en snabb förbindelse, men det är lika viktigt att den server du spelar på också har en snabb utgående förbindelse. Om du spelar på Blizzards server upplever du ofta en massa fördröjningar, för där finns många användare. Det samma ser du om du spelar med en vän med en lika långsam förbindelse som din egen. Se till att spela vid tidpunkter då det inte är så många på Nätet, eller skaffa dig vänner som har en snabb förbindelse och en maskin stor nog för att kunna agera "värd" för spelet. Ditt grafikkort kunde också må bra av en överhalning. Om inte annat så för att du ska kunna spela i 800 x 600, vilket ger väsentligt större utbyte. Du kan hitta ett äldre, billigt kort med minst 8 MB, om du har ont om pengar. Det borde gå att hitta begagnat i Gula Tidningen eller på Nätet.



DET ÄR INTE LÄTT ATT SPELA *Diablo 2* på Nätet med en 200 MHz Pentium, men med ett 33k-modem är det närmast omöjligt.

Mvh
Peter Laitinen, Bonniers Hotline

ORDLISTA för hårda ord

Är det något som du inte har förstått? Ett litet ord som gör en artikel helt obegriplig? Kanske kan du hitta det här

NÄR VI STARTADE ORDLISTAN förra månaden fanns det flera ord som inte kunde få plats i spalterna. Vi försöker därför att skära lite i inledningen och skapa plats för något mer konkret!

GENERELLT

CD-R Compact Disc Recordable. En standard för CD-skivor som går att spela in på. Kan läsas av både CD- och DVD-spelare.

CD-RW Compact Disc Re-Writable. En standard för CD-skivor som kan användas för inspelning flera gånger.

DRIVRUTIN Ett program som gör att Windows kan kommunicera med komponenterna i datorn (grafikkort, ljudkort med mera).

FIREWIRE En snabbare förbindelse än de normala USB-kontakterna på din maskin. Sitter på de nyaste datorerna. Idealiskt för digitala kameror och webcams.

LAG Den försening som uppstår i dataöverföringen på Internet när många spelare använder samma server.

PATCH Ett litet program som rättar till små fel och brister i programvara.

PS2 En liten rund kontakt som används för till exempel mus och tangentbord. Uppfunnet av IBM. Används också ibland som förkortning för PlayStation2.

RIPPING Konvertering av CD-musik till MP3-filer.

USB Universal Serial Bus. De flesta PC som tillverkats de senaste åren har minst två sådana kontakter, som kan användas till allt från tangentbord till joysticks.

PROCESSORER

BIOS Basic Input Output System. Ett kompakt program som lagras i datorns moderkort. Styr inställningar för allt från diskar till grafikkort.

CACHE Ett speciellt, supersnabbt minne som bara kan användas av processorn. Ju större cache, desto snabbare är processorn.

FSB Front Side Bus. Den hastighet (mätt i MHz), med vilken processorn kommunicerar med resten av datorn. Helt avgörande för datorns hastighet.

NORTHBRIDGE Ett unikt chipset från Intel, som kommunicerar med processorn och kontrollerar kommunikationen med minne, PCI- och AGP-bus samt cache.

OVERCLOCKING Trimning av ett chip, så att det kör med högre frekvens (MHz) än vad tillverkaren rekommenderar. Overclocking av Front Side Bus är speciellt effektivt.

SOUTHBRIDGE Ännu ett unikt chipset från Intel. Håller ordning på bland annat USB, diskettenhet, hårddisk och CD-ROM-enhet.

SSE2 SSE och SSE2 är funktioner på framför allt Pentium 3- och Pentium 4-chip. De ökar hastigheten för bildbehandlingen, och de hjälper också till med uppspelning av ljud och avspelning av MPEG2-videofiler. Bra ljud- och grafikkort fungerar ännu bättre med denna typ av funktion.

GRAFIK

ANIMERING Att göra så att en datorskapad modell ser levande ut.

ANSOTROPIC FILTERING Teknologi som gör texturer på till exempel väggar och golv finare på nära håll.

ANTI ALIASING Teknologi som jämnar ut ojämna kanter i grafik (speciellt animeringar).

BENCHMARK-TEST Jämförelse av frame rates för olika datorkombinationer.

FPS Frames per second, eller frame rate. Ett uttryck för det antal skärmbilder ett grafikkort kan producera per sekund.

GRAFIKPIPELINE De serier av funktioner som ska utföras i logisk ordning för att beräkna och visa grafiken.

UPPLÖSNING Antalet bildpunkter en bildskärm kan hantera. 1024x768 är den vanligaste upplösningen för spel.

PIXEL Den minsta beståndsdelen i en skärmbild (bildpunkt).

POLYGONER Små trekanter som utgör de minsta beståndsdelarna i grafiken.

T&L Transform & Lighting. En funktion på nyare grafikkort. Fungerar som ett slags turbo för grafiken. Kan öka spelhastigheten med upp till 20 %.

VERTEX- OCH PIXEL SHADERS Teknologi i programmeringsspråket DirectX8, som öppnar möjligheten för en mängd nya effekter och mer realistiska animeringar. Kräver ett nyare grafikkort, som till exempel GeForce2 och 3.

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT



MISSION 1: LIGHTING THE TORCH

DEL 1: RANGERS LEAD THE WAY

Var ska jag gå?
Håll dig alltid bakom de andra gruppmedlemmarna, de visar dig var ni ska ta vägen och kommer heller inte att vådaskjuta dig om olyckan är framme. Var inte orolig för att träffa dina egna mannar, du kan inte skada dem oavsett hur mycket bly du fyller dem med.

Hur öppnar jag dörren på basens gårdsplan?
Ett bakhåll väntar precis där du ska kolla dörren. Håll dig under balkongen och utplåna maskingevärsskytten som skjuter ut genom fönstret. Vänta tills en av fienderna öppnar den barrikaderade dörren på motsatta sidan av gårdsplanen, och skjut sedan ned honom. Spring därefter upp för trapporna bakom dörren och bemanna maskingeväret. Din uppgift är nu att ta hand om alla de fientliga soldaterna på det motsatta taket. När det är klart går du tillbaka till gårdsplanen och tar upp kulsprutepistolen. Ett antal vakter kommer stormande ut genom dörren som du tänkte kontrollera innan. De följs samtidigt av ett nytt gäng motståndare uppe på taken runt hela planen. Efter att du har skjutit ned allihop fortsätter du fram mot nästa del av uppdraget.

DEL 2: THE RESCUE MISSION

Var kan jag hitta fången?
Vänta tills lastbilen har kört, och smyg dig sedan fram till den vänstra ingången. Det finns en krypskytt på den sydliga balkongen. När du skjutit honom kastar du en granat genom ingången och befriar fången på våningen ovanför. Han visar dig fram till ditt nästa mål.

Hur kommer jag enklast förbi strålkastarna?
Håll dig tätt bakom din kamrat, så att du inte blir träffad av ljuskäglan (se bild A). Om du skjuter på strålkastaren eller vakterna kommer fienden att skjuta tillbaks, och troligen träffa din guide. Det första du ska göra när du har kommit in i lägret är att hitta en hög med viktiga dokument, och därefter en sprängladdning. Följ agenten, som leder dig fram till rätt rum.

DEL 3: SABOTAGE THE MOTOR POOL

Hur hittar jag mina mål?
Under detta uppdrag måste du klara dig själv igen. Gå in i garaget till vänster och klipp av de röda ledningarna i de två lastbilsmotorerna (se bild B). Det finns ännu en lastbil i garaget ovanför, som också ska saboteras. Under tiden kommer en stridsvagn körande. Du ignorerar den och placerar en sprängladdning på den stridsvagn som fortfarande står på sin plats. Tag fram ditt M1-gevär och skjut ihjäl vakterna på platsen. Håll hela tiden ett öga på vakttornen. Håll dig på behörigt avstånd, så att du kan nedlägga fienderna en i taget utan att bli träffad av deras kollegor. Placera därefter en sprängladdning baktill på stridsvagnen som står på planen. Du måste också placera en laddning i den närliggande lagerbyggnaden innan du kan komma vidare.

I det senaste numret av *incite* recenserade vi det realistiska actionspektaklet *Medal of Honor*. Nu följer vi upp med en grundlig genomgång av single player-uppdragen, så att du kan göra dig av med de tyska stormtrupperna utan allt för stora förluster









Hur kommer jag fram till de två sista stridsvagnarna?
Gå ut ur byggnaden och skjut ned vakterna i de två tornen. Om de inte har upptäckt dig är det annars en bra idé att vänta tills de två andra vakterna står tillsammans bredvid de röda tunnorna. Ett par exakta träffar kommer därefter att få tunnorna att explodera och därmed skicka dina stackars fiender in i evigheten. Du kan nu obehindrat placera sprängladdningarna på de sista två stridsvagnarna.

Hur öppnar jag den låsta dörren?
När du placerat ut de två sista laddningarna börjar nedräkningen till att bomberna detonerar och vakterna kommer ut genom dörren. Var snabb på avtryckaren, eftersom de får hjälp av ytterligare en grupp soldater som kommer springande över planen bakom dig. Följ passagen och hoppa upp i jeepen.

STAGE 4: LIGHTING THE TORCH

Vilka fiender ska jag hålla utkik efter?
Väl ombord på jeepen är det ditt jobb att sköta maskingeväret. Din uppgift är enkel: Skjut allt som rör sig. Håll dock särskilt utkik efter de fientliga soldater som är beväpnade med raketer, och skjut dem innan de kan avfyra sina vapen.

Vad ska jag göra vid det första hindret?
Det första hindret består bara av några trästockar och en låda. Glöm fienden för ögonblicket och skjut i stället hindret sönder och samman (se bild C). Så snart öppningen är stor nog kör ni vidare. Ni kommer dock inte speciellt långt innan ni blir förföljda av en fientlig lastbil. Skjut soldaterna ombord innan du skjuter sönder själva lastbilen, en död fiende kan inte träffa dig!

Vad ska jag göra vid flygplatsen?
Så länge det fortfarande finns oskadda flygplan längs med landningsbanan kommer fienderna att fortsätta komma springande. Därför gäller det att förstöra jaktplanen så snabbt som möjligt. Bry dig inte om det ensamma Stuka-planet som håller på att lyfta, du kan ändå inte förstöra det innan det kommit upp i luften. När du har förstört alla flygplanen på marken ska du hinna i säkerhet innan Stuka-planet anfaller för första gången.

Finns det fler överraskningar?
Så snart du har aktiverat fyren dyker en lastbil fylld med fientliga soldater upp (se bild D). Försök att ha ihjäl så många av dem som möjligt på långt håll.

MISSION 2: SCUTTLING THE U-529

DEL 1: THE SECRET DOCUMENTS OF THE KRIEGSMARINE

Hur kommer jag in på basen?
Skjut de tre vakterna vid grinden med ditt prickskyttegevär och göm dig sedan bakom klipporna. Efter ett litet tag kommer major Grillo att öppna grinden, innan tyskarna dödar honom. Du kan inte göra något för att rädda honom, så du kan lika gärna vänta tålmodigt. Skjut därefter mot de nyanlända fienderna med geväret och gå in i vaktstugan bredvid grinden. Där hittar du en MP40 och ett första förbandspaket. Gå ut ur huset och smyg dig söderut längs med









väggen. Var extra vaksam vid utrymmena mellan barackerna, där du jämt stöter på väntande fiender (se bild E).

Var finns utgången?
Kämpa dig genom bottenvåningen och gå ut ur byggnaden. Utanför väntar fiendens krypskyttar, så var på din vakt. När du får syn på maskingeväret smyger du dig försiktigt fram mot det och använder det för att utplåna soldaterna som kommer rusande, innan du plockar de som gömmer sig i vakttornet. Glid nu ned för den snöklädda rampen och gå in i lagerbyggnaden.

DEL 2: SCUTTLING THE U-592

Hur kommer jag vidare?
Försiktighet är nyckeln till framgång under detta uppdrag, så försök att smyga dig fram så diskret som möjligt. Om du för oväsen blir uppdraget onödigt svårt. Därför är det nödvändigt att du börjar med att hitta en fientlig uniform och de rätta passerhandlingarna (se bild F), så att du kan komma förbi vakterna utan att skapa onödigt mycket uppmärksamhet. För att använda passerhandlingarna trycker du bara på "fire"-knappen.

Hur gör jag för att hitta ett nytt pass?
Efter du har kommit förbi den andra kontrollpunkten går du till den bortre delen av rummet och upp för trapporna. Det finns en sergeant i nästa rum som du måste oskadliggöra innan han slår larm. Tag passet på bordet och fortsätt genom nästa kontrollpunkt.

Hur gör jag inne i ubåten?
Först använder du den ljuddämpade pistolen för att ta hand om vakterna. Se till att deras kolleger inte upptäcker vad som utspelas. Stjäl papperna från torpedrummet och placera ut den första sprängladdningen. Gå sedan till den andra änden av ubåten och placera ut den andra laddningen. När det är gjort springer du ut ur ubåten, hoppar över relingen ned på däck och springer upp för landgången. Göm dig bakom närmsta tunna och skjut alla vakterna. Fortsätt med att kämpa dig förbi horderna av fiender, tills du kommer ut.

STAGE 3: ESCAPE FROM TRONDHEIM

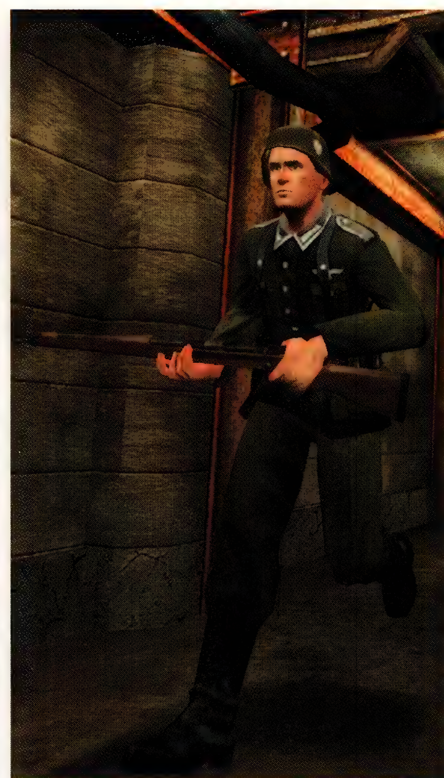
Hur kommer jag till tåget utan att bli träffad på vägen?
Det första du gör efter att ha nått fram till platsen är att oskadliggöra vakten som gömmer sig bakom en stapel lådor. Fortsätt fram och skjut hans kollega som patrullerar området. Generellt sett bör du bara skjuta fienderna om de verkligen är i vägen för dig. Om du väljer det mer hjärndöda destruktiva sättet att ta dig fram kommer du att dra på dig allt för mycket uppmärksamhet, och blir snart omhändertagen. Håll dig åt höger och rör dig fram mot dina kamrater, som kommer att försöka täcka dig.

MISSION 3: OPERATION OVERLORD

DEL 1: OMAHA BEACH

Hur kommer jag levande över stranden?
Håll ett öga på elden från fiendens maskingevär. Den gör uppehåll på cirka fyra sekunder för omladdning efter varje salva. Utnyttja detta "andrum" för att springa till nästa gömställe. Följ rutten som vi har markerat (se bild G) tills du når fram till läkaren. Efter att han har lappat ihop dig springer du vidare, medan du hela tiden håller ett öga på granatanfallen vid punkt B. De följer ett fast mönster, där två granater







sprängs kort efter varandra, följt av en kort paus. Du ska anpassa din löpning så att du börjar att röra dig först när den första granaten sprängts och maskingevären gör uppehåll. När du kommer fram till taggtråden, ska du samla ihop bangalore-rören från punkt C. Vid punkt D hittar du en förbandssats.

Hur kommer jag till skyttegravarna?

Vänta tills det första paret soldater sprungit fram. När din kapten ger order om anfall skjuter du först mot maskingevärsnästet på din vänstra sida och spurtar sedan fram till den närmsta bombkratern, där du hittar ett prickskyttegevär. Sikta på maskingevärsskyttarna och spring till nästa krater. Men var snabb, för tyskarna kommer hela tiden att se till att skicka fram nya soldater för att bemanna maskingevären! Upprepa detta tills du når fram till skyttegraven, där du måste oskadliggöra en enda tungt beväpnad vakt innan du kan gå in i bunkern.

DEL 2: BATTLE IN THE BOCAGE

Var finns mina allierade?

Spring genom byggnaden tills alla fienderna är besegrade. Kaptenen kommer därefter att öppna dörren till nästa våning, som leder till de allierade trupperna. Nedkämpa de tyska soldaterna bakom huset. När du har gjort det går du till bottenvåningen, bemannar maskingeväret och gör slut på nästa våg av fiender (se bild H). Följ sedan vägen och ta av åt höger i korsningen. Du måste vara försiktig, eftersom tyskarna har förberett ett bakhåll vid den stora byggnaden. Smyg dig långsamt runt hörnet, så att du ser krypskyttarna i tid.

Var finns radion?

Döda krypskyttarna i tornet och gå genom ladan. Radion finns längst bak, vid tornet. Gå nu tillbaka till vägkorsningen och använd din kikare för att leda ett flyganfall mot artilleriställningarna. Därefter kan du obehindrat fortsätta fram förbi de rykande söndersprängda kanonerna.

Vad gör jag med sändaren?

När du kommer fram till sändaren tar du fram din M1 och dödar båda maskingevärsskyttarna. Placera en sprängladdning på luftvärnskanonen och gå i ställning vid maskingeväret. Skjut de anfallande soldaterna, varefter du går till huvudvägen och tillkallar ännu ett luftanfall för att förstöra den andra artilleriställningen. Det enda som kvarstår nu är att utplåna de två soldaterna i skyttegraven och hoppa ned.

DEL 3: THE NEBELWERFER HUNT

Hur klarar jag av stridsvagnen?

Du måste träffa stridsvagnen med fyra eller fem raketer innan den sprängs i luften. Försök inte att gömma dig under ett fönster, eftersom stridsvagnen snabbt reducerar väggarna till murbruk. Du kan också vänta tills stridsvagnen har avfyrat ett skott, och sedan springa förbi besten.

Hur kommer jag fram till kyrkan?

Göm dig bakom väggen och skjut krypskyttarna. När en krypskytt dödas ersätts han snabbt av en ny, som du dock lätt kan träffa med ditt M1-gevär. Så snart maskingeväret är obemannat stormar du kyrkan. Använd samma metod vid Nebelwerfer-pjäserna: Först eliminerar du maskingevärsskyttarna, och sedan stormar du bunkrarna. Men var försiktig, mitten av området är minerat, så håll dig till ytterkanterna. När alla de fientliga soldaterna är oskadliggjorda placerar du en sprängladdning vid de fyra Nebelwerfer-pjäserna.









MISSION 4: BEHIND ENEMY LINES

DEL 1: MEETING WITH THE RESISTANCE

Hur hittar jag piloten?

Två fientliga soldater är stationerade nära din startpunkt. Smyg dig fram längs med vallen och oskadliggör dem snabbt. Tag den vänstra vägen vid korsningen - det är en bra idé att kasta en granat över vallen för att avlägsna ett par fiender innan du rycker fram. När piloten ansluter till dig återvänder ni till vägskälet och går norrut. Var dock på er vakt, eftersom fienden väntar på er. Ett par granater bör kunna röja väg.

Hur kommer jag förbi barriären?

Strax innan du kommer till kyrkan, kommer du förbi en infanteriställning, där du måste reagera snabbt om din lilla pilotpolare ska överleva. Spring förbi och kasta en granat över stängslet, eller använd din k-pist för att avlägsna motståndarna snabbt. Så snart du kommer fram till det stationära maskingeväret tar du över ställningen och använder det för att skjuta sönder den trupptransport som närmar sig söderifrån.

Hur kommer jag genom kyrkan?

När du har kommit in i kyrkan blir du mött av ännu ett gäng fiender som ska utplånas. Titta efter på stenaltaret: Under locket på nordsidan finns en röd kontakt (se bild I). Ett tryck på den öppnar en hemlig gång som leder fram till målet.

DEL 2: DIVERTING THE ENEMY

Hur förstör jag stridsvagnen enklast?

Kliv försiktigt ut ur lastbilen, eftersom det finns en del fiender stationerade runt den första stridsvagnen. Sprängladdningarna ska placeras baktill på stridsvagnarna, men håll hela tiden ett öga på de soldater som dyker fram ur tälten. När du har placerat den tredje laddningen tar du snabbt skydd och väntar på att stridsvagnarna ska sprängas i luften innan du kan fortsätta.

Var ska jag gå nu?

Följ spåren och håll utkik efter vad som dyker upp framför dig, så att du ser vakten och hans vovve i tid för att kunna träffa dem med ditt prickskyttegevär. Precis framför tunneln till höger finns en bunker som är inbyggd i sluttningen. Skjut på vakterna i den med ditt prickskyttegevär. Var uppmärksam på maskingevärskytten som är gömd på din högra sida när du går genom tunneln. På nästa sträcka leder en smal stig dig västerut. Undersök området på avstånd, och eliminera både patrullen på den andra sidan av stängslet och krypskytten vid strålkastaren (se bild J) på tryggt avstånd. Ignorera tunnorna tills vidare.

Vad gör jag vid slutet av järnvägen?

När du närmar dig signalboxen kan du använda kikarsiktet för att titta närmare på byggnader och fönster, och därmed oskadliggöra en rad fientliga soldater. När du har växlat om spåret placerar du sprängladdningen i slutet av sidospåret. Gå bort till den andra änden och stig upp på lastbilens flak.

DEL 3: THE COMMAND POST

Vad ska jag göra i lägret?

Smyg dig förbi ladan och döda alla soldaterna åt sydost och öster med prickskyttegeväret. Håll ett öga på de röd- och vitrandiga vaktbyggnaderna, som alla är försedda med larm. Om de utlöses får du



snabbt problem. Fortsätt bort från vägen åt väster, och var vaksam mot patruller.

Var kan jag sända ett meddelande från?
När du har hittat instruktionsboken för Tiger-stridsvagnen kämpar du dig upp för trapporna. På den översta våningen hittar du ett radiorum, där du kan skicka ditt meddelande till högkvarteret.

Hur kommer jag undan?
Spring norrut från huset och använd din karbin för att avlägsna alla fientliga hinder på din väg. Håll ett öga på buskarna, för där ligger ofta fienden och lurar. När du har kommit förbi maskingevärselden dyker en ny flock fiender upp. Se särskilt till att hålla hundarna på avstånd. Spring över bron och bort till lastbilen. Uppdraget slutar först när du är uppe på flaket.

MISSION 5: DAY OF THE TIGER

DEL 1: SNIPERS' LAST STAND

Jag kan inte komma genom ruinerna!
Du måste vara mycket försiktig i denna del av spelet, eftersom det ligger krypskyttar och väntar runt varenda hörn. Gå under inga omständigheter mitt ute på vägen, utan håll dig i stället längs husväggarna. Och håll för allt i världen hela tiden ögonen på fönstren på byggnadernas övre våningar. Om du går in i husen kan det löna sig att fyra av en salva mot garderoberna, eftersom de nästan alltid utgör gömställen för fientliga soldater.

DEL 2: STEALING THE KING TIGER

Hur ska jag försvara mig mot stridsvagnen?
Rör dig snabbt framåt och ta ställning vid fönsteröppningen. Stridsvagnen kommer körande från sydväst, med understöd av några få infanterister. Avlägsna dem först med din karbin och slutför sedan arbetet med din bazooka.

Vilken är den säkraste vägen fram till den väntande stridsvagnen?
Samtidigt som du når fram till gatan anländer vänligt sinnat stridsflyg för att bomba ett av husen. Ett par fientliga krypskyttar ligger och väntar i ruinerna. Var hela tiden försiktig medan du rycker fram, eftersom de tyska soldaterna har gått i ställning i nästan alla de hus som du passerar, och de har en viss tendens att välla fram när du minst anar det, och sedan är det för sent. Så snart du når fram till det långa hotellet ska du gå runt till den högra sidan av byggnaden, där du hittar ytterligare skydd. Efter att du har följt med din grupp under stenbron går du in i byggnaden bakom den på gatans norra sidan. Kämpa dig genom ruinerna tills du kommer till en förfallen reception, som är fylld med tyska vakter. Det finns en utgång västerut nere på bottenvåningen, och när du väl kommit genom den når du fram till den stridsvagn som du har fått i uppgift att stjäla.

DEL 3: HUNT FOR THE KING TIGER

Vad ska jag vara uppmärksam på under detta uppdrag?
Här får du på allvar möjlighet att släppa loss din inneboende vandal, och ta det lugnt, din stridsvagn har obegränsade mängder ammunition så du kan utan vidare reducera samtliga byggnader på din väg till rykande ruiner. På så vis undviker du också obehagliga överraskningar från de pansarvärnstrupper som har förskansat sig i husen. Du









kan antingen välja att ignorera infanteristerna eller helt enkelt köra över dem, om du kan träffa dem alltså. Så snart du får syn på en fientlig stridsvagn eller artilleriställning måste du reagera snabbt. Så länge du kan skjuta först är du säker. Kör långsamt fram mot vägskäl och skarpa svängar, så att du hinner se de fientliga ställningarna innan de kan öppna eld. Speciellt under flyktens andra del är motståndarna väl kamouflerade och kan vara svåra att få syn på.

DEL 4: THE BRIDGE

Vilken är den bästa positionen när fienden ska krossas?
När du kommer fram till bron kan du välja mellan två olika ställningar (se bild K). Byggnaden till höger om bron är närmare händelsernas centrum, så vi rekommenderar att du väljer den (se bild L). Din bästa utväg är att använda k-pisten mot de anfallande soldaterna, vilket också bara kan göras när du befinner dig nära utlösaren ute på bron. Håll denna ställning, så kan du också använda din kikare för att upptäcka eventuella framryckande fientliga stridsvagnar och tillkalla flyganfall när så krävs. Var också uppmärksam på att du ständigt blir störd av att fientliga soldater väller in i byggnaden, så du måste hela tiden vara på din vakt.

MISSION 6: THE RETURN TO SCHMERZEN

DEL 1: IN THE SIEGFRIED FOREST

Hur förstör jag de första två kanonerna?
Gå västerut. Det är svårt att se fienden i den mörka skogen, så ryck fram försiktigt. Den första kanonen befinner sig på en sluttning och är bevakad av en rad maskingevärsnästen. På vägen mot den andra kanonen finns det ett dike som leder direkt till kanonens baksida. Strax innan slutet av denna del snubblar du på en bunker. Använd ditt prickskyttegevär för att utplåna vakterna i den på säkert avstånd.

Och kanon nummer tre då?
Gå försiktigt genom bunkern. Ingången bevakas av ett maskingevärsnäste. När du väl har kommit in i komplexet ska du leta efter det lagerrum där en stege leder upp till ditt mål (se bild M).

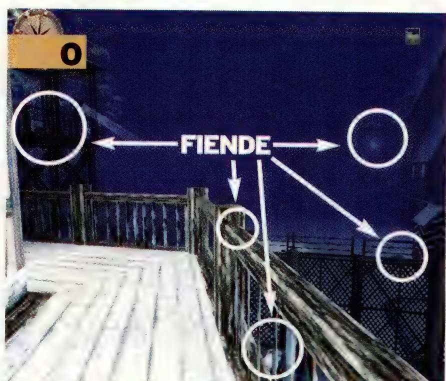
DEL 2: DAS STURMGEWEHR

Hur arbetar jag mig bäst genom bunkern?
Först går du till höger, där kan du stjäla en officersuniform från fritidsrummet (se bild N). Därefter stjäl du passerhandlingarna i rummet vid sidan av trapporna. Stoppa sedan undan dina vapen och gå ned igen. Uniformen och pappren gör att du kommer förbi de två första vakterna utan problem. Förklädnaden lurar inte fienden för alltid, men du ska klara av att eliminera dina motståndare innan de kan slå larm. Sök nu igenom anläggningen tills du har fått tag på konstruktionsritningarna och vapenprototypen.

Stället kryllar av nazister! Hur ska jag komma undan med vapnet?
Lägg märke till att det finns två lådor i lagerrummet där du också hittade vapnet. Tag med dig allt, så att du har så mycket ammunition som möjligt. På den ena av lådorna placerar du en sprängladdning. Medan du flyr ser du hela tiden till att hålla dig i rörelse, eftersom det konstant väller fram en ström av nya fiender mot dig. Så snart du har oskadliggjort fienderna













skyndar du dig fram mot utgången, samtidigt som du laddar ditt vapen. Ju snabbare du rör dig, desto färre fiender möter du, och desto mindre energi och inte minst ammunition måste du använda.

DEL 3: THE COMMUNICATIONS BLACKOUT

Hur hittar jag fram till radion?

När du har kämpat dig fram till staden tar du av åt öster så snart du behöver. Smyg dig längs med muren till vänster och gå in i byggnaden märkt med skylten "Karten-hersteller". En dörr en trappa upp leder ut på en balkong, varifrån du utan större risk kan träffa en rad fientliga soldater (se bild O).

Var ska jag placera spräng-laddningarna?

De första fyra platserna är relativt enkla att hitta: Två av dem befinner sig inne i radiohytterna, och de andra två finns på masterna bakom hytterna. Åter igen gäller det att slippa undan så snabbt du kan, eftersom de fientliga soldaterna ständigt väller fram (se bild P). Uppdraget är slutfört när du hoppar ut genom fönstret vid den sista byggnaden.

DEL 4: THE SCHMERZEN EXPRESS

Hur hittar jag tågstationen?

Efter att du har gått genom porten tar du till vänster och går långsamt fram längs med väggen. Använd ditt kikarsikte för att hålla ögonen på eventuella vakthundar (se bild Q). Normalt sett ska du räkna med att varje enskild hund åtföljs av två soldater. Muren leder dig norrut över en liten bro. Därefter kommer du genom en korridor som leder tillbaka till staden.

Var ska jag gå efter att jag har nått fram till tågstationen?

Det viktigaste är att hålla uppsikt över de många vakttornen, som alla är utrustade med skjutklara maskingevärsnästen (se bild R). Om du skjuter strålkastarna larmas vakterna och skjuter ned dig på några sekunder. Det är därför en bättre idé att skjuta vakterna först.

DEL 5: STORMING FORT SCHMERZEN

Hur kommer jag in i anläggningen?

Det bästa vapnet när du ska besegra de otaliga fienderna i de smala gångarna är de olika k-pistar som du förfogar över. Först ska du dock placera tre sprängladdningar på din väg fram till fläkten (se bild S). När du har aktiverat den kommer du att få möta en oändlig rad soldater på din väg tillbaka. Slösa ingen energi på att stå kvar och slåss, utan håll dig i stället i rörelse medan du söker dig mot hissen. Lägg märke till vilken väg du tar, eftersom du snabbt måste ta dig ut ur anläggningen vid spelets avslutning. Kom ihåg att leta rätt på gasmasken, så att du inte dör när du använder senapsgasen, och håll hela tiden ögonen på dina fiender, som ofta försöker att gömma sig bakom galler och kistor. Oftast kan du dock se deras vapen sticka fram och kan därför relativt enkelt ta hand om dem.

Hur kommer jag ut?

Efter explosionen ska du springa så snabbt du kan mot utgången. Här finns ingen tid för tvekan, det ska gå undan! Om du dröjer kvar för länge blir du själv fångad i infernot av lågor och explosioner. Du stöter på en del fiender på vägen, men oftast måste du bara skjuta lite på dem och springa vidare om du ska komma ut levande. När du har kommit förbi ett område bör du spara spelet innan du springer vidare, tills du har kommit ända ut. Grattis, kriget är vunnet!

HAR DU KÖRT FAST I ETT SPEL? INGEN FARA, HÄR FINNS HJÄLP ATT FÅ !

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Du kan få direkt tillgång till alla single player-kartor genom att använda någon av följande koder.

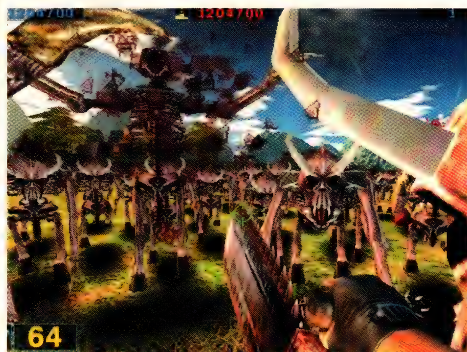
Starta spelet via Start, Kör och lägg till följande efter spelets exe-fil:
+set sv_cheats1
Tryck sedan på ~ för att öppna konsol-fönstret och skriv:
/spdevmap #
där # är något av följande ord:

escape 1	escape 2	tram
village 1	village 2	crypt 1
crypt 2	church	boss1
forest	rocket	dam
chateau	dark	dig
castle	end	beach
village	boss2	rocket
baseout	assault	factory
trainyard	norway	xlabs
wine	wine2	wine3

SERIOUS SAM 2 DEMO

Tryck på ~ för att öppna konsol-fönstret och skriv någon av koderna. OBS: Fungerar endast i demot.

please god	god-mode
please refresh	full energy
please fly	fly-mode
please ghost	no clipping
please tellall	see all messages



SERIOUS SAM är tillbaka med stor stil, den här gången utrustad med en motorsåg. Ett härligt spel!

ROGUE SPEAR: URBAN OPS

Tryck på Retur och skriv en kod:

5fingerdiscount	få vapen och ammo
avatargod	god-mode
theshadowknows	du är osynlig
teamgod	team god-mode
nobrainer	slå av AI
explore	deaktivera victory conditions

MEDAL OF HONOR



MEDAL OF HONOR Det är nästan skamligt att använda fuskkoder i ett så mästerligt spel som det här, men vi kan väl hålla det mellan oss och inte säga det till någon ...

Starta spelet med Start, Kör och skriv: **+set ui_console 1 +set cheats 1 +set there isnomonkey 1**

Tryck sedan på ~ medan du spelar och skriv en kod:

dog	god-mode
fullheal	full health
wuss	alla vapen och ammo
noclip	no clipping
notarget	visa spelversion

MOTO RACER 3

Skriv en av koderna medan du spelar:

CDNALSI	få alla banor
CESREVER	få extra banor
CTEKCOP	få rocket bikes

TRAFFIC GIANT

Du kan få extrapengar genom att döpa en av dina linjer till **Gladstone**. Om du vill vinna ett scenario skriver du **Gearloose**.

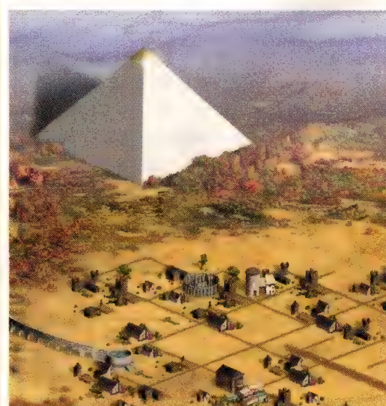
SUDDEN STRIKE FOREVER

Tryck på Retur och skriv en kod:

**starcraft	starcraft air support
**superman	du är osynlig
**nofog	visa hela kartan
**staticfog	visa inte hela kartan

CIVILIZATION 3

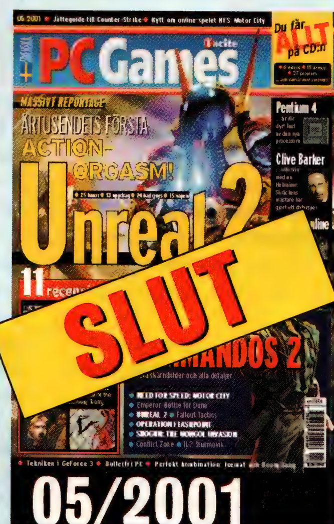
Efter ett par steg med att researcha en ny teknologi kan du sänka anslaget lite utan att det för den skull tar längre tid att genomföra forskningen. I början av spelet spelar det ingen större roll, men ju längre du kommer desto mer pengar finns det att spara.



CIVILIZATION 3 Spelets handling utspelar sig bl a i det gamla Egypten.

NU KAN DU KÖPA GAMLA NUMMER AV SKANDINAVIENS **STÖRSTA** SPELTIDNING

























Tidigare nummer av incite PC Games kan beställas hos Bonnier Kundtjänst på telefon **08-555 454 50**. Tidningarna kostar 59:50 kr styck och med reservation för slutsålda nummer.

brevlådan

Har du något att säga, så säg det här



"Det ursprungliga Unreal medföljer tidningen nästa månad"

2 demo-CD?

BARA ETT FÖRSLAG: Kan ni inte sänka priset på tidningen eller ge oss 2 demo-CD, mot att vi helt frånsäger oss alla krav på fullversionsspel? Jag spelar dem max 3 dagar sedan åker de ut och kommer aldrig in igen ...

Philip
Danmark

Originalet *Unreal* medföljer tidningen nästa månad, men därefter är det för tillfället slut med fullversionsspel i incite. Det är fasligt dyrt för oss att ha med dem och med tanke på den allmänna kvaliteten på de titlar vi har råd med är det bättre att vi tar med en bra demo-CD till i stället för ett spel.

Vi har inga planer på att sänka priset på incite PC Games.

Äldre demos

När jag vill provspela ett äldre demo som t ex *Cossacks* är det ofta svårt att hitta. För det första vet jag inte om det finns och för det andra vet jag inte vilket nummer av incite jag ska titta i. Skulle ni inte kunna ha ett "demo-sökprogram" på er CD?

Eskil
Sverige

Har du inte alla våra gamla CD så hjälper det ju inte. Gå i stället till **www.gamesdomain.com/demos/** Här finns i stort sett alla demos för PC som någonsin har gjorts.

Hardcore?

Jag läser er tidning och tycker den är jättebra och allt det där, men en sak som ni nämner ganska ofta som jag hakar upp mig på är utrycket "Hardcore Gamer". Jag fattar var ni vill komma med detta, men exakt vad är en "hardcore gamer?"

Andreas Dalseide
Ål, Norge

En "hardcore gamer" är en person som har datorspel som hobby och spelar flera gånger i veckan. Han eller hon köper fler än tre spel om året. Det är det närmaste vi kan komma en definition.

Om någon läsare kan förklara uttrycket på ett mer finurligt sätt så får de gärna skicka ett mail till Brevlådan med rubriken "Hardcore gamer." Det bästa förslaget får ett exemplar av *Myth 3!*

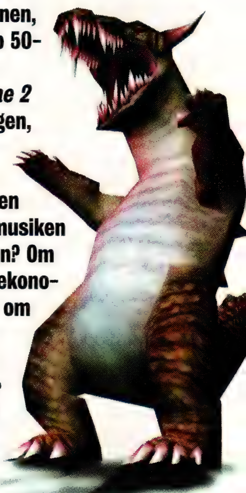
Riktiga babes

Vi är några som tycker att det är DÖDSIRRITERANDE att ni stoppar in någon "babe" i brevlådan varje månad. Det är ju rent vansinnigt att sätta in t ex Lula som babe. Hon är ju 100 % datoranimerad. Det har väl för fasiken inget med en babe att göra. VI HAR INTE LUST ATT SE TRISTA DATORANIMERADE PORRFIGURER!!!

Steffen & co.
Danmark

Lugn, lugn. Ni får tycka vad ni vill, medan vi tittar på tjejen nedan ...

Varför gav ni B&W en 10:a?



1. Varför förändrade ni några av spelens betyg i artikeln med årets Top 50-spel? Exempelvis gav ni *Black & White* en 9:a i den ursprungliga recensionen, men en 10:a på topp 50-listan ...
2. Om nu *Colin McRae 2* fick en 10:a i tidningen, borde det ha placerat sig bättre?
3. Varför inte göra en CD med den bästa musiken från de bästa spelen? Om den är dålig för er ekonomi så räcker det ju om den kom ungefär 2 gånger per år.
4. Vad tycker ni var det bästa spelet på 90-talet?
5. Vilket spel skulle ni helst ha köpt av *Mafia, Medal of Honor* och *Neverwinter Nights?*
6. Vad sägs om en filmrecension av Sagan om Ringen?

Kenneth
Norge

1. Vi har inte medvetet ändrat betygen på vår topp-50 lista 2001. Det är ett misstag att *Black & White* noterats för en 10:a. Kanske är det en omedveten efterrationalisering, eftersom spelet faktiskt förtjänar mer än den snåla 9:a det först fick.
2. *Colin McRae Rally 2* är ju ett suveränt rallyspel, men spelets problem är just att det är ett rallyspel. Spelets målgrupp är begränsad och spelet är ju ett försök att "kopiera" en sportgren in i minsta detalj. Orsaken till att spelet fick 10 och inte 9 var att vår recensent blev helt tagen av det fantastiska spelet.
3. Den idén har vi aldrig övervägt. Nu har vi övervägt den.
4. Det bästa spelet på 90-talet? Hmm ... låt oss bara nämna tre: *Tetris, Doom* och *Command & Conquer.*
5. Återigen en nästan omöjlig fråga, för vi har ju inte sett de slutliga versionerna av *Mafia* och *Neverwinter Nights*. Vi vet, att *Medal of Honor* är genialiskt och hoppas att de två andra spelen också blir det ...
6. Vi recenserar bara filmer som görs med utgångspunkt i spel och i den kategorin hamnar ju inte Sagan om Ringen.

MÅNADENS BABE I BREVLÅDAN är Carrie Anne Moss, som för tillfället arbetar på inspelningen av filmen *Matrix 2. Matrix* kommer som datorspel senare i år.



månadens brev

Är spelen för korta?

Jag kan ännu inte förstå varför ni klagar på t ex Max Payne eller RTC Wolfenstein för att de är lite för korta. (okej ni klagade inte, men ni nämner det lite väl ofta.) Det var nästan så att ni lyckades få mig att låta bli att köpa Max Payne.

När man tänker på det, hur trist är det inte att sitta i flera timmar och vänta på att det ska hända något alls i spelet. + Att du inte kommer någon vart och det hela slutar med att man till slut antingen surfar lite för att hitta en lösning eller helt enkelt bara slutar spela spelet helt??? Vad är meningen med ett långt spel när det är så långtråkigt att man inte ens orkar spela igenom det? Det är där spel som Max Payne kommer in, okej, man kan spela igenom hela spelet på en dag, men det händer i alla fall alltid något som får en att fortsätta spela. Man kan ju knappast sluta spela ett spel när man vet att det finns en fiende precis runt hörnet.

Detsamma gäller ju för RTC Wolfenstein, vem kan väl sitta och gnälla för att man har spelat klart det snabbare än man tänkt sig när man sväller av stolthet för att ha lyckats spela igenom ett spel av den här kalibern? Nej, sluta klaga på hur långa spelen är, tänk i stället på hur många % av tiden du spelade spelet som du hade roligt ... Har förresten träffat många som säger att Max Payne var alldeles för kort utan att de vet hur spelet slutar ... :)

Morten
Lesja, Norge

Du har rätt i att det inte finns något värre än att sitta fast i ett enormt spel och inte kunna komma vidare. Men det är å andra sidan inte heller särskilt tillfredsställande att gå och se fram emot ett spel i flera år (som ju t ex var fallet med både Wolfenstein och Max Payne), lägga ut 400-500 kronor på att köpa det och sedan stöka undan hela härligheten på en enda dag (särskilt för att spelen, som du ju också skriver, i övrigt är så bra att man fastnar framför skärmen tills de är slut.

Det är därför vi klagar lite på den korta livslängden på de två nämnda spelens gameplay, de är snygga, underhållande och intensiva, men de är alldeles för korta!

Mvh
Jesper Meldgaard, redaktionen



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN ger en härlig upplevelse och medan du spelar tänker du inte en sekund på om spelet är för kort eller för långt. Det är så man ska göra.

Fallout Tactics?

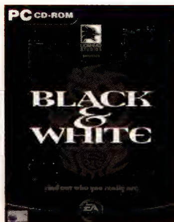
Jag har köpt Fallout Tactics, men det fungerar inte. Det vore jävligt schysst om ni kunde lägga en patch på CD:n. Släng ut någon av dom där TWEAK-filerna så att patchen får plats, ni har ju ändå bara samma TWEAK-filer månad efter månad.

Marcus Ahlm
Sverige

Vi hade med patchen i nr 3/2001, du kan köpa det numret via kundtjänst (se numret sist i tidningen).

Vi tar varje månad med patchar till de populäraste spelen, men de får inte ta för stor plats på CD:n – vi prioriterar fortfarande demos. Tweak-sektionen tar bara upp 2 MB – den tar alltså inte plats från andra saker (men vi lovar att ta en titt på den).

5 snabbfrågor



1. När kommer *Counter-Strike: Condition Zero*?
2. Duger ett 8 MB 3D-kort för *Max Payne, Return to Castle Wolfenstein* och *Europa Universalis 2*?
3 Har *UEFA Champions League 2001/2002* släppts?
4 De senaste två månaderna tycker jag att demo-CD:n blivit lite väl dålig.
5. Kommer *Europa Universalis 2* också på svenska?

Bahadir Dagli
Sverige

1. Senaste gissningen är maj 2002.
2. Det duger för *Europa Universalis 2*, men inte för de andra två.
3. Ja.
4. Vad snackar du om?
5. Nej, det är på engelska.

Vinn **hardware**

THRUSTMASTER®

Insändaren av månadens bästa brev belönas med PC-tillbehör från Thrustmaster till ett värde av ca 500 kr

FIRESTORM DUAL ANALOG 2





TOP GUN FOX 2 PRO USB





Vi rensar luften lite ...

På framsidan i nr 11/2001 skrev vi att **RED FACTION** var årets bästa 3D-shooter och att det är bättre än Half-Life. Därefter har det vällt in e-post från förolämpade läsare och medan vi står fast vid det positiva omdömet om Red Faction så får vi medge att jämförelsen med Half-Life var lite ... kreativ. Vi vill nu gottgöra detta:



DE BERYKTADE ORDEN på framsidan av nr 11/2001 som det handlar om är "Bättre än Half-Life - det är sant!"

En av de läsare som hoppar på oss för vår jämförelse av *Red Faction* och *Half-life*, är Lars Möller. Lars skriver bl a:

Om *Red Faction* skriver ni:
'Före Wolfenstein det bästa skjutaspelet år 2001. Vi trodde inte att Red Faction skulle kunna slås, men vi tog fel'.

Igen, frestas man att säga. Det kunde ha skrivits av en tioåring. *Wolfenstein* är ju ett helcoolt spel och självklart är det bättre än *Red Faction*, men det gäller ju nästan alla first person-shooters från 2001. *Red Fucktion* är och förblir ett riktigt skitspel. Få nu tummen ur och visa att er tidning kan läsas även av vuxna (18+). Ta en handduk, torka er rejält bakom öronen och börja att uppföra er som riktiga män, annars häller jag mjältbrandssporer i er acne-kräm. Hälsningar och örfilar

Lars Möller
Sverige

I vår recension av *Red Faction* argumenteras det steg för steg varför vi ger spelet ett så högt betyg. Vi skriver bl a att det är den hittills bästa 3D-shootern 2001 och det framgår klart att det är skrivet INNAN *RTC Wolfenstein* kom.

Wolfenstein är klart coolare än *Red Faction*, men det kunde vi ju inte veta när vi recenserade *Red Faction*, vi kan ju inte se in i framtiden, kan du? Skulle vi recensera *Red Faction* idag skulle vi nog ge det en 8:a i single player och en 9:a i multiplayer, vilket ju betyder en oreserverad rekommendation. Att du sedan inte tycker om spelet är ju din sak. I gengäld kan vi medge att påståendet på framsidan om att *Red Faction* är bättre än *Half-Life* inte håller. Vi ska försöka undvika sådana missar. Vi fastslår därför att **HALF-LIFE ÄR BÄTTRE ÄN RED FACTION.** Är du nöjd?





EAGLE RED är gjort av en Red Alert 2-fan, som bl a har lagt in jättemyror i spelet.

Mod till Red Alert 2

1: Varför har ni BARA mods till spel som *Quake 3, Half-Life* och *Unreal Tornament*? Det finns mods till t ex *Red Alert 2*, som t ex *Eagle Red*.
2: Enligt er skulle *Commandos 2* säga att min PC hade medium performance. Den har HIGH. Förklaring?
3: En liten rättelse i *Return to Castle Wolfenstein*-recensionen: Venom-troopers har venom-gun, INTE eldkastare! Det är det flame-trooper som har. Mitt bevis är att jag har lyckats bli dödad av dem tusen gånger. Och ett litet tips för att ta elddemoner: ta fram kniven gå ända fram till den och hugg hej vilt! Elddemonen kommer då inte att få tid att grilla dig levande.
4: Eftersom ni skickade *Hitman* till Torben så kan ni väl i alla fall skicka mig nya högtalare. Jag har ju bara några gaaaaamla ScreenBeat 3-högtalare!

Tor Magnus Rakvåg
Molde, Norge

1. Som du vill, vi lägger *Eagle Red* på månadens CD.
2. Ingen aning.
3. OK.
4. Vi delar inte ut prylar men i månadens hardware testar vi ett bra ljudsystem från Creative Labs som är så billigt att du garanterat har råd att byta ut dina gamla papplådor.

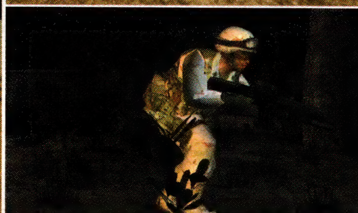
tävling

VINN 9 x Tom Clancy's GHOST RECON COLLECTORS PACK!











Vinnarna av ***Anarchy Online*** i nr 2/2002 blev Aoli A.M. Siri ● Trond Bakke ● Henrik Øye ● Pål Betten ● Bent Harris Andersen ● Anna-Elisabeth Wilmsen ● Daniel Stepanovic ● Linus Sundström ● Fredrika Holmberg ● Peter Eliasson ● Claes Nyberg ● Gustav Sunnvius ● Tim Larsen ● Jan Gisselsson ● Josef Jackson

HJÄLP OSS GÖRA INCITE PC GAMES ÄNNU BÄTTRE!

SKICKA IN KUPONGEN OCH VINN PRISER FRÅN **UBI SOFT**

4/2002 Vad tycker DU om incite PC Games?

1. Din ålder?

2. Vilka system äger du, eller planerar du att köpa?

PlayStation	Har jag	Ska jag köpa
PlayStation 2	Har jag	Ska jag köpa
Nintendo 64	Har jag	Ska jag köpa
Game Boy	Har jag	Ska jag köpa
Dreamcast	Har jag	Ska jag köpa
PC	Har jag	Ska jag köpa
X-Box	Har jag	Ska jag köpa
Game Cube	Har jag	Ska jag köpa

3. Hur betygsätter du incite PC Games?

Trovärdighet	Hög	OK	Låg
Kritisk granskning	Hög	OK	Låg
Informationsvärde	Hög	OK	Låg
Aktualitet	Hög	OK	Låg
Överskådlighet	Hög	OK	Låg
Valuta för pengarna	Hög	OK	Låg
Design och layout	Hög	OK	Låg

4. Betygsätt det nummer av incite PC Games du har i handen på en skala från 1-6 (6 = fantastiskt, 1 = uselt):

Första intryck	6	5	4	3	2	1
Text	6	5	4	3	2	1
Design	6	5	4	3	2	1
Framsida	6	5	4	3	2	1
CD-ROM	6	5	4	3	2	1

5. Har du tillgång till Internet?
Ja | Nej

6. Hur många gånger om året köper du incite PC Games?

7. Vilka delar av tidningen intresserar dig?
Nyheter | Recensioner
Kommer snart | Hardware
Special | Tips & tricks

8. Har du DVD-spelare?
Ja | Nej

9. Vilka andra speltidningar läser du?

10. Vilka är dina favoritgenrer?
- Action
- Adventure
- Simulering
- Sport
- Strategi
- Bilspel/racing
- Rollspel

Kupongen finns online på **www.incite.nu** under "Brevlådan". Lottdragningen görs den 14/4 2002. Vinnarna publiceras i tidningen.

Frankeras som brev

incite PC Games
Bonniers Kundtjänst
205 50 Malmö

Avsändare:

i nästa nummer

incite PC Games
Chefredaktör: Søren Prien
Redaktörer: Steen Bachmann, Michael Broström
Redaktionssekreterare: Jesper Melgaard, Thorstein Carlskov
Layoutchef: Gitte Solomon
Layout: Jan Jørgensen
Produktion: Lone Thiis
Administration: Julie Vestergaard

incite PC Games utges av:
Bonnier Computec AS, Nils Hansens vei 13, p.b. 6320, Etterstad, N-0604 Oslo

KONTAKT:

Redaktionen
redaktionen@incite.nu
Frågor om tidningen och insändare till *Brevlådan* och *Verkstaden* skickas till redaktionen. Redaktionen svarar inte på frågor om spel och hardware. Redaktionen kan inte hållas ansvariga för eventuella fel i tidningen eller på CD-ROM-skivorna.

www.incite.nu

Hotline
08-210092@swipnet.se
incite PC Games hotline besvarar tekniska frågor om installation av demo-CD och fullversionsspel. Hotline kan dock bara hjälpa till i frågor som rör tidningens CD-ROM.

Hotline kan också kontaktas på onsdagar mellan 18.00 och 22.00 på telefon:
08-21 00 92

Prenumeration
kundtjanst@bp.bonnier.dk
Frågor om prenumerationer och leverans av tidningen.

incite PC Games
c/o Bonniers Kundtjänst
205 50 Malmö
Telefon: 08-555 454 48
Fax: 08-555 454 50

Du kan också skicka en skriftlig beställning på ett vykort till adressen ovan.

Tidningen levereras löpande och bara så länge som du vill ha den hemskickad.

Annonskontakt
info@blendow.se
Blend of Consulting
Positionen 102
Hangövägen 29, 2 tr
115 74 Stockholm
Telefon: 08-503 255 03
Fax: 08-503 255 49
linda.frivik@blendow.se

Incite PC Games kommer ut en gång i månaden. Prenumerationspriset 59:50 kr gäller med reservation för moms- och prisändringar.

Material från incite PC Games får bara citeras om källan anges.

Tryck: Stibo Graphic
ISSN: 1501-8997

Delar av materialet produceras i samarbete med Computec i USA, Frankrike, England och Tyskland

En del läsare har klagat över kvaliteten på våra
ut coola spel så kan det lika gärna kvitta. Vi vill
att köpa spelrättigheter och att vi alltså inte
om vi inte ska låta tidningen kosta 500 kronor,
demo-CD varannan månad. På den lägger vi extra
stil har vi köpt in ett riktigt coolt och förkrossande



Spelet fick den sällsynta **HIGHLY RECOMMENDED**
som samtidigt fastslog att spelet är konst. Det är
spela igenom single player-delen i Unreal som i



incite PC Games

VI HÖLL NÄSTAN PÅ ATT GLÖMMA ATT DU OCKSÅ FÅR EN TIDNING MED UNREAL. DET ÄR 100 SIDOR MED NYHETER, RECENSIONER, KOMMER SNART, HARDWARE, BREVLÅDAN OCH ANDRA GODSAKER – KORT SAGT ALLT DU BEHÖVER VETA OM DATOR-SPEL. VI HAR BLAND ANNAT TÄNKT SKRIVA NÅGOT OM ...

löper vi amok!



FULLVERSIONSSPEL och säger att så länge vi inte skickar
inte trötta ut dig med ursäkter, som att det kostar en förmögenhet
kan betala 10 miljoner för att ta med **MAX PAYNE** som fullversion
så vi låter läsarna bestämma och tar i framtiden med en extra
stora demos och mods. För att den här förändringen ska ske med
bra spel, nämligen det **URSPRUNGLIGA**



-medaljen av en av Nätets äldsta spelhemsidor, gamesdomain.com,
också värt att notera att det tar minst tre gånger så lång tid att
Quake 2. Så nu säger vi farväl till våra **FULLVERSIONSSPEL**!



HITMAN 2

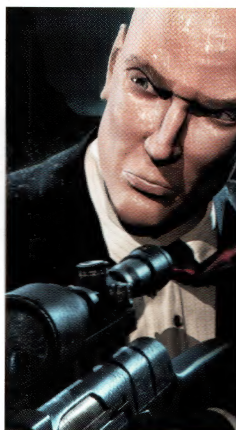
UNREAL 2

GLOBAL OPS

TEAM FACTOR

FREEDOM FORCE

TIGER WOODS 2002





FINNS PÅ CD:N

PÅ DEMO-CD:N FINNS AKTUELLA DEMOS, FILMER, DRIVRUTINER OCH VERKTYG.

HARDWARE: Vi fick TALA MED STORA BOKSTÄVER för att få LABBKILLARNA att släppa ifrån sig den Xbox vi lånade för att skriva månadens stora specialartikel om konsolen. Vi fick till slut HOTA med att byta ut Xboxen mot en PLAY-STATION ONE innan vi fick något svar. Vi blev tvungna att STÄNGA AV Xboxen för att du nästa månad ska få de vanliga hardcore-testerna av alla de senaste hardware-prylarna ...